Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и Видео **ИГРЫ** **№6** (25) Июнь **1998**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

F-15

GRIM FANDANGO

MIGHT & MAGIC VI

Commandos: Behind Enemy Lines, Blasto, Queen the Eye, SWAT 2, F1 Racing Simulation, Descent: FreeSpace, Daytona 2, Army Men, Force Commander, Pikachu Genki Dechu, Gabriel Knight III, Parasite Eve, O.D.T., Duke Nukem: Time to Kill, OutWars, Heretic II ...

TRESPASSER: JURASSIC PARK

ОБЗОР 60 ИГР

ТАКТИКА К 7 ИГРАМ

СЕКРЕТЫ К 30 ИГРАМ

WARGAMES

Часть тиража снабжена демо-диском для PC

GAMELAND PUBLISHING

STARCRAFT: Прохождение всех миссий за **Людей** и **Зергов**!

ХОТИТЕ УЗНАТЬ
ИМЯ ЧЕМПИОНА
УЖЕ СЕГОДНЯ?
FRANCE 98
©1995 ISL TM
FRANCE 98
© 1994 ISL TM
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS
Manufacturers of Official Licensed Product
WORLD CUP 98
FIFA WORLD CUP
Покупайте игру «World Cup 98» в магазинах «1С: Мультимедиа», «Белый Ветер», «Компьюлинк», «Мир», «Партия», «Союз», «Gameland», «R-Style»
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «СОФТ КЛАБ».
Телефон: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889,
e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров.

PlayStation
Новый джойстик
DUAL SHOCK
SONY
SELECT
PlayStation
ANALOG
START
Новый джойстик
с отдачей и вибрацией!
Почувствуй
каждый удар,
каждый выстрел,
каждое столкновение...
SONY
PlayStation
SONY
PlayStation
Analog Controller Compatible
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT
Dual Shock — лучший выбор для игры в Gran Turismo!!!

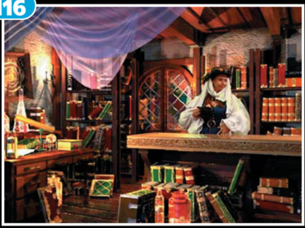
Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СТРАНА ИГР

Номер **06** (25)
Июнь 1998
www.**gameland**.ru
CD только для **PC**

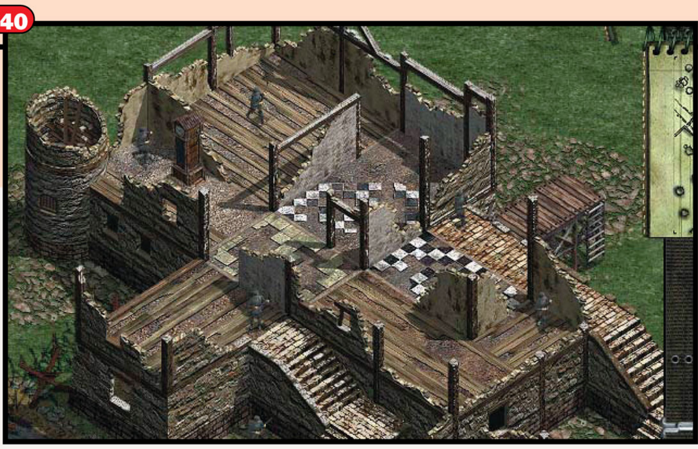
СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

116



058

040



070

137

026

Содержание CD:

**Начиная с ЯНВАРСКОГО номера, журнал ПОСТОЯННО выходит с демо-CD.
На диске к ИЮНЬСКОМУ номеру вы сможете найти:**

ДЕМО версии ИГР:
Аллоды: Печать Тайны
Дальнобойщики: Путь к Победе
Чикаго, 1932: Дон Капоне
7 Kingdoms: Ancient Adversaries
F1 Racing Simulation
Industry Giant
Descent FreeSpace
Redline Racer
Croc
POP!

УТИЛИТЫ и ПАТЧИ для ИГР.

Карты к STARCRAFT.

Видео РОЛИКИ:
WarGames: Defcon 1
Descent FreeSpace

Софт:
Microsoft Internet Explorer 4.01 English (PanEuro), Microsoft Internet Explorer 4.01 (Russian)

StarCraft **ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ** за Людей и Зергов (стр. **149-164**)

ОТ РЕДАКЦИИ

Неотвратимо надвигается время, когда необозримое множество людей ринется на самое большое ежегодное шоу — **E3**. Когда этот журнал попадет к вам в руки, наши доблестные журналисты вовсю будут носится от стенда к стенду, собирая самую наисвежайшую информацию.

Несмотря на то, что множество интересных проектов «засекречено» до **E3**, мы уверены, что вы найдете для себя немало достойной информации и в июньском номере.

Ну а гигантский репортаж с **Electronic Entertainment Expo** читайте в следующем номере...

СПИСОК ИГР в алфавитном порядке

Учредитель и Издатель: ИЧП «Агарун Компани» **Директор:** Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru **Главный Редактор:** Владислав Пискунов vlad@gameland.ru **Зам. Главного Редактора:** Сергей Лянге serge@gameland.ru **Редактор PC:** Сергей Амирджанов amir@gameland.ru **Редактор Видео:** Борис Романов borisr@gameland.ru **Технический Редактор:** Сергей Овчинников ovch@gameland.ru **Web-мастер:** Борис Скворцов boris@gameland.ru **Web-Редактор:** Академик akademik@gameland.ru **Корреспондент в США:** Эммануил Эдж emik@gameland.ru **Дизайн Обложки:** Серж Долгов. **Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:** Сергей Лянге serge@gameland.ru, Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru, Владислав Пискунов vlad@gameland.ru **Фото:** Владислав Пискунов vlad@gameland.ru **Корректор:** Виталий Гербачевский **Компьютерное обслуживание:** Борис Скворцов boris@gameland.ru **Коммерческий отдел:** Оксана Донская magazine@gameland.ru **Распространение:** Алена Скворцова alyona@gameland.ru, Самвел Анташян samvel@gameland.ru Тел.: 926-5800. Факс: 125-0211. **Техническая поддержка:** Ерванд Мовсисян. **Для Писем:** 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652. **Рекламная служба:** Игорь Пискунов igor@gameland.ru Тел.: 797-1489. Факс: 125-0211. **Web-Site:** www.gameland.ru. **E-mail:** magazine@gameland.ru.

Вывод на пленки осуществлен **«Pranat PrePress»**

Тираж **75 000** экземпляров
Цена договорная

Отпечатано в типографии компании **SCANWEB** (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу «АРЗИ»

GAMELAND Magazine

Publisher — Agaroun Company
Director — Dmitri Agarounov
dmitri@gameland.ru
Moscow, Russia.
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc. Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, SCANWEB Company

Наступило лето, деревья уже давно покрылись листвой, а на очередном демо-диске вновь засилье русских игрушек. «**Аллоды**», «**Дон Капоне**» и «**Дальнобойщики**» — это сегодняшняя элита нашего игрового мира. Ну а попробовать каждую из этих игр в действии вы сможете прямо сейчас.

Аллоды: Печать тайны

Жанр: *стратегия/RPG*

Разработчик: *Nival Entertainment*

Издатель: *1С/ Бука*

Требования к компьютеру: *P-100, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95.*

Мир был разделен в результате ужасной катастрофы, и только великие маги смогли спасти свои кусочки земли. На каждом из аллодов устанавливаются свои порядки и некоторые из аленьких миров выпадают из общей цепи. Четверо отважных героев отправляются на один из таких «потерянных островов», Умойр, чтобы встретиться там с самыми сложными и опасными испытаниями. Прекрасная игра Nival Entertainment полностью погружает вас в сказочный мир, наполненный странными существами. Гигантские хищные черепахи, кровожадные людоеды, саблезубые белки и неповоротливые тролли ждут вас на путях-дорожках игры.

Дальнобойщики: Путь к победе

Жанр: *симулятор*

Разработчик: *SoftLab NSK*

Издатель: *1С*

Требования к компютеру: *P-133, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95.*

Настоящим симулятором грузовика-тяжеловеса порадовала нас компания 1С. Демо-версия Дальнобойщиков позволяет вам в полной мере почувствовать необыкновенную реалистичность игры. Грузовики на трассе ведут себя так же, как и в реальной жизни. Игра необыкновенно хороша графически, даже при отсутствии поддержки 3D-акселераторов, а звуковые эффекты сделаны на редкость качественно. Одним словом, как для поклонников гонок, так и для фанатов симуляторов Дальнобойщики будут весьма интересны.

Дон Капоне: Чикаго, 1932

Жанр: *гангстерская стратегия*

Разработчик: *Byte Enchanters OY, Snowball Interactive*

Издатель: *1С*

Требования к компьютеру: *P-100, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95.*

Единственная в своем роде гангстерская стратегия помещает игрока в мир суровых будней американских мафиози. Тридцатые годы, время процветания крупнейших за всю историю криминальных структур, когда мафия существовала чуть ли не легально. Демо-версия игры позволяет вам поучаствовать в четырех миссиях на улицах крупного города, а также, разрешает играть в многопользовательский вариант через Интернет. К сожалению, в этом случае, время игры будет ограничено всего 15 минутами, но в приципе, небольшую партию разборок можно провернуть и за это время.

7 Kingdoms: Ancient Adversaries

Жанр: *real-time стратегия.*

Разработчик: *Interactive Magic*

Издатель: *Interactive Magic*

Требования к компьютеру: *P-120, 16 Mb RAM, Win'95*

Своеобразный add-on к одной из лучших стратегических игр ушедшего года позволяет вам получить еще больше удовольствия от уникальной игровой концепции 7 Kingdoms. В игре появятся новые королевства и расы, новые типы юнитов. Демо же версия показывает, насколько хорошо будет выполнен add-on. Несколько изменилась графика, карты стали немного побольше, а AI явно слегка подрос по своей мощи. Пусть это и не 7 Kingdoms II, но успех продукт ждет несомненно.

F1 Racing Simulation

Жанр: *симулятор*

Разработчик: *UbiSoft*

Издатель: *UbiSoft*

Требования к компьютеру: *P-133, 16 Mb Ram, 4X CD-ROM, Win'95, 3D-акселератор, совместимый с Voodoo Graphics.*

Один из самых совершенных симуляторов «формулы 1», высоко оцененный и авторами нашего журнала, теперь доступен и для вас. Несмотря на заблокированность многих опций, здесь все же есть многое, на что посмотреть. Удивительно чистая и местами просто восхитительная графика делает впечатления от F1RS незабываемыми. Точность поведения машины на трассе, правдоподобие физической модели - еще один плюс. Для любого поклонника автогонок эта игра - большой подарок.

Industry Giant

Жанр: *стратегия*

Разработчик: *Interactive Magic*

Издатель: *Interactive Magic*

Требования к компьютеру: *P-120, 16 Mb RAM, Win'95*

Концепцию SimCity часто любят использовать в коктейлях. Вот и очередная попытка Interactive Magic окончательно воцариться на рынке бизнес-симуляторов использует тот же самый подход. Сстроим и развиваем сеть собственных предприятий, снабжаем города всем необходимым, создаем рабочие места - и богатеем. Что может быть проще?

Descent FreeSpace

Жанр: *космический симулятор*

Разработчик: *Volition*

Издатель: *Interplay*

Требования к компьютеру: *P-166, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95, рекомендуется 3D-акселератор.*

Переложение всемирно известной торговой марки в жанре 3D-Action в новое измерение космических симуляторов для Descent прошло на редкость удачно. По крайней мере, судя по демо-версии ее грядущего хита FreeSpace. Удивительный по своим параметрам графический движок, огромное количество спецэффектов и грамотно построенные миссии позволяют смело говорить о том, что у сериала большое будущее. В демо-версии имеется даже мини-кампания, состоящая из трех миссий.

Redline Racer

Жанр: *мотогонки*

Разработчик: *Criterion Studios*

Издатель: *UbiSoft*

Требования к компьютеру: *P-133, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95, видеокарта, совместимая с Direct 3D или акселератор на базе 3Dfx Voodoo.*

Быстрая и очень красивая гонка на мотоциклах. Со времен суперпопулярного Moto Racer вы не видели еще таких красот и скоростей. Несмотря на полное отсутствие реализма, игра должна понравиться всем. Особенно обладателям 3D-акселераторов.

Croc

Жанр: *3D-платформер*

Разработчик: *Fox Interactive*

Издатель: *Fox Interactive*

Требования к компьютеру: *P-133, 16 Mb RAM, Win'95, 3D-акселератор, совместимый с Direct 3D.*

Красивая и необыкновенно грамотно сделанная демо-версия приставочного хита. Маленький крокодильчик против тучи монстров. Прыжки и веселые кувырки в воздухе против челюстей и страшных пистолетов. Хорошая четкая графика и отличное построение уровней. Вам предлагается поиграть в версию, в которой есть все уровни, но каждый из них представлен лишь виде одного «локейшна». Пожалуй, это самая лучшая демо-версия из всех, что когда-либо попадались нам на глаза. Вот только игра от этого лучше не становится.

POP!

Жанр: *платформер/головоломка*

Разработчик: *Zero Entertainment*

Издатель: *Zero Entertainment*

Требования к компьютеру: *486 DX2-66, 8 Mb RAM, Win'95.*

Гениальная игрушка из разряда вечных сопроводителей «делового» софта. Проведите трехмерного шенка, сделанного из нескольких воздушных шариков по лабиринту из больших шаров. Разнообразные препятствия, ловушки и прочие ухищрения авторов игры не оставят вас равнодушными. Нам лично игра необыкновенно понравилась. Маленький такой шедевр.

Помимо этого, на июньском демо-диске вы сможете найти традиционный Internet Explorer 4.01 (русский и паньевропейской версий), несколько патчей, включая fix'ы для **Myth, Magic The Gathering, Virtual Pool** и **7 Kingdoms**; а также набор курсоров, стилизованных под **StarCraft** и несколько десятков новых карт для этой игры. Еще на диске имеются два демо-ролика для игр **WarGames: Defcon 1** и **Descent FreeSpace**.

НОВАЯ СИСТЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК

Первым, с чего начинается наше знакомство с игрой, безусловно является графика. Не секрет, что именно от ее качества сегодня зависит 90% успеха того или иного продукта. Оценить же ее будет легче всего. К примеру, если качество графики заставляет нас вспомнить начало 90-х с его EGA'шно-VGA'шным искусством, то по этому критерию графика игры будет представлять из себя полный ноль. Но графика может быть и не самой передовой, но при этом функциональной, либо просто особо ничем не выделяться на фоне игр, скажем, прошлого года. В этом случае по этому критерию она получит единицу. Ну и все те игры, которые выглядят на соответствующем аппарате значительно лучше своих конкурентов, либо делают разительный шаг вперед в применении новых технологий, получат двойку. Для тех же игр, которые не смогут четко вписаться в эту систему, мы будем ставить дробные оценки. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **V** (video).

Маленькое отступление. Почему латинская буква? Латинский символ намного проще ассоциируется...

V

Вторым критерием оценки выступает звуковое сопровождение. Тут уж, как говорится, о вкусах не спорят. Поэтому основное внимание мы будем уделять качеству звуковых эффектов. Музыкой же пусть занимаются музыкальные критики. Максимальный бал здесь поменьше — всего лишь единица, но этого вполне достаточно для этой части игры. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **S** (Sound).

S

Третьим критерием нашей оценки является все то, что стоит между игроком и самой игрой. Это отзывчивость и интуитивность управления, а также удобный и не запутанный интерфейс. В идеале, все команды должны немедленно выполняться, без всяких на то оговорок, а интерфейс должен быть простым и доступным всем. За такую работу не грех поставить и 2 балла. Если же игра не до конца удовлетворяет этим требованиям, то она получит один балл. Самые неотзывчивые и запутанные игры получат ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **I** (Interface).

I

Самым главным критерием для игр выступает проработка игрового процесса. В идеале, игра должна быть настолько продумана и детализирована, чтобы играть в нее можно было практически до бесконечности, порой забывая о недостатках в графике или пробелах в интерфейсе. Такие игры получат 2 балла. Если же игра все-таки имеет в себе достаточный уровень детализации, чтобы не надоесть в первый же день, она уже получит один балл. Ну и совсем уж линейная и пустая «игрушка», получит ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **G** (gameplay).

G

Но как бы хорошо не был продуман игровой процесс, если ничего нового игроку он не несет, его ценность сразу падает. Если игра ничем не отличается от всех остальных игр этого жанра, либо эти отличия просто несущественны, то по этому критерию она получит ноль. Если же разработчики постарались привнести в игровой процесс достаточное количество нововведений,но не смогли это до конца реализовать, то в итоге игра получит единицу. Революционные же игры, либо те в которых количество небольших нововведений перерастает в новое качество, получат двойку. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой O (Originality).

O

Оставшийся один балл мы будем присуждать играм за те заслуги, которые трудно описать предыдущими критериями. Ну а если об игре кроме вышесказанного ничего сказать уже нельзя, то уж извините, получайте ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **A** (Additions).

A

V	2
S	1
I	2
G	2
O	2
A	1

Итого, в сумме должно получиться как раз те 10 баллов. Только теперь этой оценки смогут добиться только самые лучшие игры. Поэтому начинайте привыкать к тому, что если игра получает, скажем, шестерку, то это не означает, как раньше, что игра является полным «отстоем». Совсем наоборот. Откровенно слабые игры получат оценку от 0 до четырех. Оценку 5 и 6 получат те произведения, которые находятся на среднем уровне. 7 и 8 получат только удачные примеры существующих жанров, либо достойные попытки создать что-то новое. Ну а 9, и тем более 10 получат только шедевры, либо те игры, которые созданы на высочайшем профессиональном уровне. Так что привыкайте к новой системе и делитесь с нами своими мыслями по этому поводу. Но не забывайте, что все эти оценки существуют только лишь в контексте самой статьи и без ее прочтения они могут потерять свой смысл. Поэтому, внимательно все читайте и делайте свои собственные выводы. А мы не теряем надежды, что наша новая система оценок сможет вам в этом помочь.

НОВОСТИ С БОРИСОМ РОМАНОВЫМ

В предверии E3

В тот момент, когда вы будете держать в руках этот номер журнала, крупнейшее игровое событие года — американская выставка **E3** — либо уже пройдет, либо будет находится только в самом разгаре. Именно там игровые компании представят нам те продукты, от успеха которых будет зависеть их ближайшее будущее. И именно там они также будут обсуждать и гораздо более серьезные проблемы. Иными словами, крупнейшие и влиятельнейшие компании на этой выставке будут строить основу своего дальнейшего благополучия, но уже за плотно закрытыми дверями. Но мы решили немного приоткрыть эти двери и посмотреть: с чем же конкретно придут на **E3** наши любимые воротилы бизнеса электронных развлечений. И начнем мы наше «исследование» с одной гигантской компании, которой удалось уже в третий раз за этот год наделать наибольшее количество шума в прессе. Итак, в очередной раз в первую колонку новостей попадает корпорация Microsoft.

Внимательный читатель, наверное, уже прекрасно знает, что империя **Билла Гейтса** в последнее время стала оказывать все большее и большее влияние на состояние дел не только на рынке персональных компьютеров, но и на рынке видеоигр. Но последние новости от этой компании заставили нас по-новому взглянуть на ее бурную деятельность на этом поприще. Как стало известно, корпорация

Microsoft планирует в двухтысячном году самостоятельно прорваться на рынок видеоигр.

Итак, долгая работа компании по внедрению на новый для нее рынок, кажется, получит логичное завершение в виде телевизионной приставки, выросшей из довольно неудачного проекта **WebTV** (телевизионная приставка для работы в Интернет), а также многолетнего сотрудничества за закрытыми дверями с основными участниками рынка видеоигр, и в первую очередь — с **Sega**. Что самое интересное, внутри этой новой телевизионной приставки будет находится технология, разработанная еще одним ветераном индустрии видеоигр, а именно бывшими сотрудниками компании **3DO**. Если вы помните, в свое время эта компания продала корпорации **Matsushita** технологию **M2** и объявила о начале разработки ее следующего поколения, под кодовым названием **MX**. **Matsushita** затем передумала выходить на рынок видеоигр, и **3DO** пришлось продать все свое отделение по разработке этой технологии компании **Samsung**. В свою очередь, этот корейский гигант также не имел особых планов по выпуску своей собственной консоли и претворению в жизнь технологии **MX**, а и просто надеялся ее потом выгодно перепродать третьей стороне. В конце прошлого года **Samsung** практически удалось найти ей покупателя в лице **Nintendo**, однако в последний момент эта сделка сорвалась. Таким образом, данная технология, а также команда ее разработчиков, была снова выставлена на продажу. После недолгих переговоров с **3Dfx**, **NEC**, **Sega** и прочими заинтересованными сторонами, на сцену вышла компания **Microsoft**, которая, в конце концов, и приобрела все права на данную технологию для того, чтобы уже в **2000** году выпустить на рынок новую игровую систему, которой многие уже заранее прочат счастливое будущее. В общем, впереди нас ждет новая революция, в результате которой ситуация на игровом рынке претерпит по-настоящему кардинальные изменения. Но до **2000** года еще осталось некоторое время, так что давайте пока посмотрим на то, как остальные компании готовятся к встрече этой знаменательной даты. Начнем мы, конечно, с **Sony**. Как вы, может быть, помните, эта компания также была недавно замечена в совместных действиях с **Microsoft**. В свете же последних событий, говорить о дальнейшем сотрудничестве между этими двумя компаниями теперь практически не приходится. Во-первых, **Microsoft** уже явно не намерен использовать технологию **PlayStation** в своих аппаратах **WebTV**. А во-вторых, сама Sony вряд ли теперь откажется от самостоятельного участия в дележе рынка видеоигр. Все дело в том, что последние исследования показали, что из производителя бытовой электроники

Sony превратилась в гиганта индустрии развлечений.

К такому выводу специалистов подвиг тот факт, что более половины прибылей компании, полученных ею в прошлом году, поступило от проката кинокартин, продаж музыкальных дисков и операций на рынке видеоигр. В частности, продажи **PlayStation** и сопутствующих ей товаров принесли компании около **25%** всей ее прибыли за прошедший год. Однако такое положение вещей долго не продлится. Несмотря на то, что Sony планирует растянуть жизнь своей **32**-битной консоли еще на пару лет, компании пришлось признать, что ее продажи уже достигли своего пика и, начиная с середины этого года, начнут постепенно падать. Кроме того, **Sony** наконец-то официально признала тот факт, что уже в этом году ей придется всерьез заняться подготовкой к выходу на рынок следующего поколения своей консоли, которую пока принято называть **PlayStation 2**. Кстати говоря, информация о том, что ее разработка завершена, либо уже подходит к концу, вновь получила свое подтверждение. Скажем больше. Теперь уже стало ясно, по какому пути пошла **Sony** в ее разработке. Как выяснилось, компания намерена стать первым производителем консоли, работающую всего лишь на одном чипе, что способно намного ускорить ее производительность и сократить себестоимость. Такое технологическое решение пока еще довольно трудно воплотить в жизнь, однако если **Sony** это удалось — то мы можем их только поздравить. В любом случае, как только производитель **PlayStation** действительно почувствует достойную конкуренцию своей существующей консоли (а это может произойти уже в этом году), так сразу мы и узнаем о реальном положении вещей с ее новой технологией. Единственное, что теперь может навредить **Sony**, так это тот факт, что в этот раз ей придется бороться уже не столько с **Sega** и **Nintendo**, а с гораздо более могучими конкурентами. В том числе и с **Microsoft**. Тем не менее, из всех производителей игрового железа, только у **Sony**, да и, пожалуй, у **3Dfx** пока все идет хорошо. Тогда как, скажем,

Будущее Nintendo и Silicon Graphics остается под вопросом.

К такому неутешительному выводу специалистов подвигли следующие события в жизни этих двух компаний. Все уже наверное знают, что в последнее время дела у **Nintendo** шли не очень-то хорошо. В Японии ее приставка провалилась, в Европе также не оказала заметного сопротивления **PlayStation**, и только в Северной Америке ей реально удалось создать конкуренцию детищу **Sony**. Тем не менее, уже в прошлом году стало ясно, что постоянные отсрочки с выходом игр, маленькая библиотека и разнообразие выпущенных произведений (а также ограниченная поддержка формата независимыми производителями), в конце концов будут способствовать скорому падению интереса к данной платформе и в США. В такой ситуации компания приняла болезненное, но единственно верное решение: начать раньше срока разработку своей следующей платформы, которая должна была, по ее замыслам, поступить в продажу уже в **конце 1999** года. Однако дальнейшие события помешали осуществлению этой идеи. Сразу после завершения разработки **Nintendo 64**, когда о ее будущих бедах можно было только лишь догадываться, компания вновь обратилась к **Silicon Graphics** за помощью в деле создания своей следующей консоли. Все шло хорошо, но только до того момента, пока у **SGI** не появились свои собственные проблемы, вызванные изменившейся коньюнктурой рынка графических станций. **SGI** начала споры с японцами по поводу цен на компоненты **N64**, в результате чего бескомпромиссная **Nintendo** решила прекратить свои отношения с данной американской компанией. Одновременно с этими событиями, группа разработчиков **N64** покинула **SGI**, чтобы организовать свою собственную компанию **ArtX** и вновь предложить свои услуги японскому производителю приставок. В свою очередь, лишившись основного источника доходов своего отделения по разработке процессоров **MIPS**, **Silicon Graphics** бросилась защищать свои интересы и подала в суд на своих бывших сотрудников, обвиняя их во всех смертных грехах. Кроме того, **SGI** также подала в суд и на другого потенциального партнера **Nintendo** — компа-

REMEMBER TOMORROW

Стратегическая игра Помни Будущее

- Космический бой в реальном масштабе времени с участием сотен кораблей
- Мощный дизайнер звездолетов
- 300 мегабайт игровой графики 800x600
- 9 разных Галактик, 9 Галактических рас
- Регулируемая скорость игры
- Возможность автоматической экономики
- Игра исходно создавалась на русском языке

О Т З Ы В Ы

...Игра очень хорошая. Сколько я не играл в разные игры, эта первая игра побудившая написать её авторам. Приятно осозновать,что всех этих Ascendancy, MofO и т. д. мы все таки сделали по играбельности...

Артём Белов

...Игра просто замечательная! Огромное спасибо за игру!

Авилов Виталий aka Swarog

...Я уже несколько дней играю и немогу оторваться, думаю что и дальше буду продолжать с тем же интересом.

Хорошо-о-о!

С уважением Кирилл Маркин.

...Впервые купил лицензионную RTS и не жалею,что отдал 140 рублей. Классная игра, только интерфейс сложноват сперва не врубился как управлять игровыми экранами, но зато потом получил настоящее удовольствие. Здорово!

Курпелянский Роман

...Не уступает буржуйским Master of Orion, Ascendancy Imperium, Galactica. Молодцы, качественный продукт, солидный!

Смирнов Н.

Свершилось! Наконец наши стратеги научились делать класные геймы, После Рememбы на Master Orion смотреть не хочеться, особенно боевые действия.

SUPERPUPS

Спасибо за игру ребята! Давайте продолжение и желательно мультиплейер. Очень классный AI, на сложном уровне еле прошел, но в этом весь смак

Леонид Б.

Требования: Pentium-100, 16Мб памяти, 4x CDROM, VESA 1.2 SVGA, MS-DOS 5.0 и выше или Windows 95, Мышь

нию **Nvidia**, чтобы таким образом отпугнуть **Nintendo** от сотрудничества и с этой компанией. Тем временем **Nintendo** в конце прошлого года сумела найти себе другого партнера в лице бывших создателей **3DO** и **M2**. Но, как это часто бывает с **Nintendo**, небольшие разногласия о конкретных условиях покупки этой технологии, помешали осуществлению данной сделки. Таким образом, на сегодняшний день **Nintendo** оказалась в незавидной для нее ситуации. Ее существующая платформа не смогла занять достойной позиции на мировом рынке, а для создания ее скорой замены у компании просто нет ни партнеров, ни нужной технологии. И даже если **Nintendo** все-таки решится сотрудничать с **ArtX**, то плоды их совместных усилий смогут появиться только в следующем тысячелетии, когда ситуация на рынке уже кардинальным образом изменится. Если же японцы испугаются связываться с командой **ArtX**, над которой висит угроза судебного разбирательства, то им придется либо срочно искать готовую для консолей технологию или, что пока кажется маловероятным, вступить в партнерские отношения с одним из своих конкурентов. В общем, над судьбой **Nintendo** сегодня явно сгустились тучки, и только время покажет, как компания сможет переломить существующую ситуацию. Тем не менее, в последнем интервью японской прессе главный «рупор» компании, дизайнер **S. Miyamoto,** намекнул читателям на то, что следующая консоль от **Nintendo** должна будет избежать многих проблем, с которыми встретилась **N64**. И самое главное — игры для нее, скорее всего, будут распространяться не на картриджах или дисках, а сугубо в электронном виде, минуя магазины, непосредственно самим игрокам. В какой форме это будет воплощено в жизнь — пока не ясно. Но, видимо, **Nintendo** намерена использовать для этого обычные телефонные линии. Но это все еще дела далекого будущего, а пока давайте посмотрим на то, что ждет нас уже совсем скоро. Кроме того, что в ближайшее время появятся сразу несколько различных акселераторов, каждый из которых будет радовать нас до поры до времени своими возможностями и тем, насколько они лучше и круче **Voodoo 2** (об этом вы прочтете поподробней в железных новостях), уже в этом году нас ждет появление в продаже первого плода проникновения **Microsoft** на рынок видеоигр. На момент написания этой статьи компания **Sega Enterprises** уже успела официально объявить о том, что ее новая консоль поступит на прилавки японских магазинов уже в этом году, и что японская

премьера Sega Katana состоится 21 мая.

Так что готовьтесь в следующем номере ее увидеть, или хотя бы что-нибудь об этом услышать. Кроме этого, уже через два дня, а именно **23** мая, в Токио состоится гигантская вечеринка на **5000** человек, на которой известный японский скандалист (а заодно и дизайнер игр), **Kenji Eno**, будет представлять свое новое творение для этой системы: перекочевавшее на нее с **M2** приключение «**D2**». Тем временем в Америке компания пока еще не знает, разрешат ли ей представлять на **E3** свою новую систему. Видимо, на это повлияет то, как в ближайшее время поведут себя конкуренты. В принципе, если верить многочисленным анонимным источникам, а также японской и американской прессе, то **Sega**, вроде бы, в этот раз все делает правильно: и приставку сделала отличную, для которой легко делать игры, и с разработчиками начала тесно сотрудничать, чтобы тем было интересно работать с ее платформой, да и сама готовит игрокам несколько потенциальных хитов. Даже на прошедшей недавно конференции разработчиков игр (бывшей конференции разработчиков компьютерных игр) **Sega** имела свой собственный стенд. В общем, за исключением пары-тройки неприятных моментов, с которыми сталкивается любая компания при выводе на рынок нового товара, говорить здесь пока не о чем. Единственное, о чем стоит упомянуть — так это о том, что у компании остается все меньше и меньше времени, чтобы изменить к себе отношение со стороны тех, кого и так все устраивает (например, **Electronic Arts**, представители которой пока не очень верят, да и не хотят верить, в возможность возвращения **Sega** в строй), да и набрать побольше толковых людей в свою команду. Но это еще можно легко поправить, было бы желание и возможности. Кстати, новый президент американского отделения компании ясно дал всем понять, что главной его задачей на ближайший год станет построение нового имиджа **Sega** в глазах публики. Для этого он обещает нам наглядно продемонстрировать нечто, от чего мы снова сможем поверить в то, что этого производителя консолей ждет достойное будущее. И, вроде бы, его слова потихоньку начали претворятся в жизнь. Во время своего последнего турне по крупным и мелким издательствам он смог принести в копилку потенциальных разработчиков игр для данной платформы два громких имени: **GT Interactive** и **Acclaim**. Теперь осталось дело за малым: заставить и нас поверить в то, что **Sega** действительно намерена вернуться в первые ряды производителей консолей. А пока мы сами не увидим ее новую приставку в действии, пока не познакомимся поближе с разрабатываемыми для нее играми, говорить о ее будущем просто не имеет смысла. То же самое сегодня можно сказать и о продукте компании **VM Labs**, чья приставка под кодовым названием

Project X появится в продаже к Рождеству этого года.

Интересен тот факт, что на прилавки магазинов, возможно, поступят сразу несколько различных версий этого формата. Их различия будут заключаться в объеме оперативной памяти, в возможности проигрывания **DVD** дисков, конкретном производителе и, естественно, в цене, которая будет варьироваться в пределах от **200** до **700** долларов. В отличие от **Sega Katana**, о возможностях этой системы мы знаем не понаслышке, так как сами видели несколько реальных скриншотов из разрабатываемой для нее игры **Tempest 3000** (продолжения древнего хита, предыдущая серия которого была первой и самой известной игрой на **Atari Jaguar**). Если судить по виденным нами картинкам, то можно сказать, что эта консоль теоретически способна привлечь к себе внимание покупателей, но только в том случае, если разработкой игр для нее займутся более известные компании, способные производить настоящие хиты. А с этим у **VM Labs** пока наблюдаются проблемы, так как потенциальных хитов для этой платформы как не было, так и нет. Тем не менее, окончательные выводы мы сможем сделать только побывав на **E3**, где эта платформа будет впервые представлена широким массам. Там же мы надеемся узнать и реальную дату ее выхода, а также список предполагаемых к выпуску игр, перечень компаний, выразивших поддержку данному формату, а также конкретные имена производителей этих аппаратов.

На этом, пожалуй, стоит закончить о большой политике и перейти к освещению жизни простых смертных, а именно: независимых разработчиков игр. Начнем же мы с сенсационной новости, которая способна порадовать многих. Крупнейшее американское издательство

Electronic Arts подписало договор о сотрудничестве со Square,

крупнейшим японским издателем игр. В соответствии с этим договором, эти мощнейшие компании намерены создать в ближайшее время два совместных предприятия: одно в Японии, а другое — в США. Японский офис **Square Electronic Arts** будет заниматься локализацией и распространением большинства игр от **EA**, тогда как американский офис этой компании займется распространением игр **Square** на территории северной Америки. Таким образом, обе компании смогли безболезненно выйти на неос-

СЕРИЯ "ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР"
РОК - ЭНЦИКЛОПЕДИИ
Мы делаем то, что нам нравится и нам нравится то, что мы делаем!
Электронное издательство КОМИНФО представляет энциклопедии творчества двух легендарных групп русского рока: "Алиса. Быль да Сказки" и "Виктор Цой и группа КИНО. Последний герой".
Комиксы
История группы
Более 100 песен из всех альбомов
включая последний альбом "Дурень"
На двух дисках!
Более 1 часа видеоклипов
Апокриф
О вере
Анимация
Стихи
Рукописи К. Кинчева
Фотоархив
"ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР"
Воспоминания друзей и родственников
Рукописи Виктора Цоя
Интервью
Все песни
ВНИМАНИЕ!
Только в лицензионной коробке!
Подарок от издателя: двусторонний плакат.
Фрагменты всех видеоклипов и кинофильмов
Неизданная проза
Статьи и уникальные фотографии
Отрывки из книг
Наши CD-ROM'ы вы можете купить в торговой сети КОМПЬЮЛИНК
в Москве: ст. м. "Кутузовская" - Кутузовский пр., 33А, тел.249-20-75
ст. м. Арбатская" - Новый Арбат, 8, тел.913-69-62
ст. м. "Маяковская" - Садовая-Триумфальная, 12/14, тел.209-54-95
ст. м."Проспект Вернадского" - Удальцова, 85, корп.2, тел.935-88-91
ст. м. "Черкизовская" - Щелковское ш., 5, стр.1, тел.742-90-87
ст. м. "Лубянка" - Новая площадь, 10, тел. 797-31-97
ст. м."Войковская" - Ленинградское ш., 17, тел. 742-41-48
Розничная цена - 25$
Все зарегистрированные пользователи регулярно получают по почте бесплатный демо-диск и каталог Коминфо.
Оптовые закупки - тел. (095)931-92-69.
Специальное предложение: зарегистрированные пользователи диска "Погружение" после приобретения дисков "Быль да Сказки" и "Последний герой" и их регистрации, получат бесплатно по почте диск "Владимир Высоцкий. 60-е годы".
Предложение действительно до 31 мая 1998г.
АО КОМИНФО, 107005, Москва, а/я 42, тел./факс: (095)147-13-38
E-mail: cdguide@cominf.msk.su, http://www.cominf.ru

военные ими рынки, при этом оставшись до конца независимыми друг от друга. Единственной действительно интересной деталью этого сотрудничества стало намерение **Square** со временем превратиться в настоящее мультиплатформенное издательство, такое же, как и **Electronic Arts**. Но в этом году никаких сюрпризов от этих двух компаний ждать не стоит — они просто продолжат делать то, что и раньше, только теперь совместно. В общем, богатые богатеют, а крупные еще более расширяются. Однако из этого правила есть исключения. К примеру, английское издательство

Psygnosis сокращается.

К сожалению, данной компании не удалось поддержать стабильный темп роста, зафиксированный еще пару лет назад. На рынке **PC** ей не удалось наделать много шума, а на рынке **PlayStation** ее произведения практически потерялись в потоке аналогичной продукции от других издательств. В результате, компания приняла решение в этом году попробовать свои силы на платформе **Nintendo 64**, для которой сегодня перерабатывает несколько своих старых хитов (**Wipeout XL**, **F1** и т.д.). Одновременно с этим **Psygnosis**, который является частью корпорации **Sony**, кажется, решил продолжить сотрудничество и с **Sega**, для которой будет вновь переводить игры с ее игровых автоматов на ее же приставку и **PC.** Деньги, как говорится, не пахнут. Еще одно издательство, а именно:

SCI также сократило свой персонал.

Причем в данном случае эти сокращения носят политический характер. Все дело в том, что данная английская компания решила полностью отказаться от внутренних разработок игр и переключиться на издание произведений независимых команд разработчиков. Как не странно, но такую политику сегодня разделяют не все, и, в частности, американская компания

THQ приобрела команду GameFX

для того, чтобы наконец-то прорваться на такой желанный рынок игр для **PC**. Кстати, эта затея в этот раз может у них удастся, так как президент этой команды одновременно является техническим советником как для Intel, так и для **3Dfx**. Примерно одновременно с этим,

Nintendo приобрела американскую команду Left Field Productions,

на счету которой пока имеется только одна игра, однако в очень важном для **Nintendo** жанре. С помощью этой покупки японский гигант надеется значительно усилить свое присутствие на рынке спортивных игр, и, быть может, это ей вскоре удастся. Тем временем издательство

Sierra сформировала Sierra Studios —

новый лейбл, под которым теперь будут издаваться практически все ее игры. Кроме того, на приеме, посвященном этому событию, издательство объявило о своих планах вновь попытать счастья на рынке игр для игровых приставок. В частности, компания объявила о том, что она готова перевести на **PlayStation** свою игру **Half Life**, если для этого найдется способная команда разработчиков. И на последок, немного печальных новостей. Начнем с того, что

издательство Playmates Interactive оказалось на грани закрытия.

Или, по крайней мере, так нам сообщили наши американские коллеги. Таким образом, можно сделать логичный вывод, что великий исход с рынка интерактивных развлечений компаний, чьим основным занятием не являются игры, все еще продолжается. Второе же печальное событие, а именно тот факт, что

объединение 7th Level и Pulse отменяется,

в конце концов может оказаться совсем и не таким печальным, как кажется. В конце концов, никому пока не известны ни детали их предполагавшегося объединения, ни детали их последующего разрыва. Так что, может быть, у них еще все образуется.

На этом разрешите закончить, и перейти к оставшимся новостям, касающимся разработки непосредственно самих игр. Итак, начнем.

Microsoft отложил выход Age of Empires 2 до весны следующего года.

Кооперативное издательство G.O.D. объявило о планах выпуска в этом году продолжения Railroad Tycoon для PC, а также гонки 4X4 Mud Monsters на платформу Nintendo 64.

Square объявила о выпуске в течение этого года восьмой части сериала Final Fantasy для платформы PlayStation. Эта высокотехнологичная RPG на пяти дисках будет издана за пределами Японии новым издательством EA Square в середине 1999 года.

Id Software обещает показать на E3 свой новый проект Quake 3.

Midway приобрел права на издание новой игры от Shiny — Stunt RC Copter для PlayStation и PC.

Команда Cavedog анонсировала следующие игры: трехмерное приключение/RPG Amen и две RPG под названиями Good & Evil и Elysium.

Команда разработчиков Lobotomy Software объявила о начале разработки продолжения игры Powerslave (Exhumed) для платформ Sega Katana и Nintendo 64.

Английское издательство Codemasters подписало договор с Namco на предмет совместной разработки игр для игровых автоматов, а также объявила о начале работы с платформой N64.

Heavy Gear 2, а также Interstate'82, будут использовать в своей основе совершенно новый движок Dark Side, предназначенный для работы с трехмерными акселераторами. Кроме того, Activision объявил о начале перевода на N64 двух популярных игр: Quake 2 и Nightmare Creatures.

Capcom официально объявил о начале разработки третьей части Resident Evil, которая увидит свет на платформах PlayStation и Sega Katana.

Самая ожидаемая игра в Японии — восьмая серия RPG Dragon Quest — была вновь отложена. По новому плану, эта игра должна появится в продаже только в середине 1999 года.

MGM Interactive отменила выход на PlayStation игры Return Fire 2 и сообщила о начале ее перевода на некую новую платформу.

Nintendo отменила выпуск одного из своих долгостроев — детской гонки Buggie Boogie.

Sega AM2 готовит к выпуску эксклюзивную для Катаны игру, над которой сегодня работает сам Yu Suzuki.

Sonic Team сегодня работает над новой игрой из серии Sonic под названием Sonic Realm, а также помогает разрабатывать пятую часть известной серии RPG Phantasy Star.

Европейское отделение компании Sega сегодня ведет разработку трехмерной приключенческой игры от третьего лица — Crimson, с героями и героинями из фильмов Люка Бессона.

Американское отделение компании Sega объявило о начале разработки целого ряда спортивных игр для Катаны, в частности, симуляторов баскетбола и хоккея.

СИ

Что нового происходит в мире мультимедиа?..
Новые звуковые платы стали
...ЛУЧШЕ
...ПРОЩЕ
...ДОСТУПНЕЕ
Turtle Beach
From the leaders in award-winning PC sound technology
Malibu Surround 64
High-performance sound for games, multimedia and MIDI music
From the leaders in award-winning PC sound technology
Daytona PCI
High-performance audio for Games, Multimedia and MIDI Music

GRAVIS
World Leader in PC Game Controllers
4 быстродействующие кнопки – полный контроль над огневой мощью
Эргономичная пистолетная рукоятка с удобным упором
Демпфированное колесо для точного управления газом
Тяжелое устойчивое основание
Blackhawk
TOTAL COMMAND COMPLETE CONTROL
8-ми позиционный переключатель обзора
Эргономичная пистолетная рукоятка с удобным упором
13 программируемых кнопок для быстрого управления без использования клавиатуры
Руль высоты и сектор газа (с Т-образной рукояткой) – для точного управления полетом
Тяжелое устойчивое основание
Настраиваемая жесткость рукоятки – гарантия удобного управления
Firebird 2

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ С СЕРГЕЕМ ОВЧИННИКОВЫМ

Прошедший месяц оказался весьма насыщенным различного рода выставками, на которых все уважающие себя компании представили свои самые последние достижения. Разумеется, железяк среди них было немало. Начнем с родного. **Комтек'98** превратился в настоящее торгово-покупательское шоу, на котором компании старались уже не показывать конкретные новинки, а создавать имидж производителя или продавца, в связи с тем, что процент посещающих выставку «обычных людей» резко возрос. Тем не менее, на Комтеке мы смогли, некоторое время порыскав по стендам и пообщавшись с представителями компаний, откопать несколько интересных новинок, которые, судя по всему, смогут определить направление рынка на ближайшее время. Во-первых,

Diamond Multimedia впервые в России представила видеокарты на базе чипсета i740.

Как известно, этот чип, разработанный **Intel** в сотрудничестве с **Lockheed Martin**, долгое время привлекал к себе огромное внимание со стороны прессы. Увидев же его в действии, мы поначалу принялись восторгаться качеством рендеринга и обилием деталей в разлившейся по мониторам демо-версии с участием дельфинов, рыбок и красивейшего морского дна. Но уже через пару секунд впечатления были подмочены внезапно возникшим торможением демо, сопровождавшимся снижением **Frame Rate** порой до **5-10** кадров в секунду. Непонятно только, зачем надо было снабжать демонстрационный «ролик» такой сумасшедшей детализацией. Карта, на которой стоит чипсет, называется **Diamond Stealth II G460** и является комбинированным **2D-3D** ускорителем. На ней установлены **8 MB SDRAM**-памяти, а сама плата предназначена для шины **AGP** модификации **2X**. В комплекте будет поставляться **Incoming**. В принципе, карта показывает весьма значительные результаты, если не сопоставлять их с **Riva 128** и **Voodoo^2**. Второй интересной и очень перспективной находкой стал

Дисковод HiFD, представленный корпорацией Sony.

Это очередная альтернатива **Zip**-драйвам, получающим, несмотря на все свои недостатки, все большее и большее распространение. Взамен достаточно медленным и не очень надежным **Zip**'ам, **Sony** предлагает **HiFD** — собственный «сиквел» к стандартным дискетным накопителям, этой же компанией и выведенный на мировой рынок. Итак, технические характеристики **HiFD** впечатляют. **200 MB** на каждой дискете за ту же цену, что и у **zip**; обратная совместимость со старыми дисководами (для чего к драйву был приделан, помимо **IDE/SCSI** разъема, еще и канал для обычного **FD**); быстрая передача данных — до **3,2 MB** в секунду при чтении и до **1,6 MB** в секунду — при записи. По стоимости эта штука не будет превышать накопители **Zip** и поэтому **Sony** планирует, что даже с учетом опоздания на пару лет, **HiFD** имеет все шансы стать наиболее распространенной «дискетной» платформой. Выйдет же в свет техническое чудо, скорее всего, осенью. Из пресыщенной новинками Москвы перенесемся на солнечные пляжи Калифорнии на конференцию разработчиков компьютерных игр, ранее известную как **CGDC** (теперь она именует себя **GDC**, отстраняя от своего названия понятие «компьютерных»). Несмотря на чисто «софтовое» предназначение этого события, практически все ведущие производители «железа» считают свои долгом показать высококвалифицированной публике свои новинки. Не стал исключением и этот год. Та же **Diamond**, о которой мы уже рассказывали чуть выше, показала сразу несколько интересных продуктов. Качество звукового сопровождения в играх становится одним из немаловажных факторов успеха игры, и поэтому производители аудиоплат не теряют времени и представляют нам все новые свои творения. Так и очередной продукт линии

Monster Sound, под названием MX200, произвел на всех участников экспозиции неизгладимое впечатление.

Как и свой предшественник, **MX200** входит в новое быстрорастущее поколение **PCI**-аудиоплат, и поддерживает до четырех колонок. **MX200** — это **64**-х голосная аудиоплата, способная необыкновенно хорошо имитировать трехмерный звук и, что еще важнее, правильно его позиционировать по отношению к колонкам, вне зависимости от их количества. Плата совместима с **Direct Sound/Direct Sound 3D** и технологиями **Aureal A3D**. На своем стенде компания NEC впервые на территории США продемонстрировала новый акселератор **Power VR SG**. Несмотря на то, что все характеристики данной платы нами давно уже изучены, компания все же нашла чем удивить и порадовать участников выставки. Во-первых, было объявлено о том, что акселераторы на базе **Power VR SG**, как и все предыдущие продукты компаниии, будут нацелены на дешевый и сверхдешевый рынок акселераторов (ценой до **99** долларов). Помимо этого, **NEC** намеревается выпускать **SG** не по технологии **0,35** микрон, а по более совершенной — **0,25**-микронной, что, несомненно, должно не только удешевить производство чипов, но и малость повысить производительность и уменьшить энергопотребление (не говоря уже и о возможностях по «разгону» процессора). Знаменательным событием стало

Официальное представление компанией Microsoft новой библиотеки мультимедийных драйверов DirectX 6.0.

Как мы и предполагали, новая версия используемого практически всеми разработчиками пакета, привлекала к себе значительное внимание. И не только потому, что это **Direct X** и что «это» от **Microsoft**. Просто, похоже, впервые корпорация действительно пошла навстречу разработчикам, предоставив им в распоряжение несколько весьма полезных возможностей, которые могут серьезно повысить качество выпускаемых игр. По крайнемей мере, бета-версия нового набора пришлась всем по душе. Разумеется, ориентировано новое творение **Microsoft**, в первую очередь, на выпускаемую в июне **Windows'98**, но и **Windows'95 DirectX 6** достанется. В связи с этим моментом, как раз кстати было бы упомянуть очередную попытку самой массовой компании, производящей видеокарты **S3**, войти на рынок **3D**-акселераторов. На **GDC**

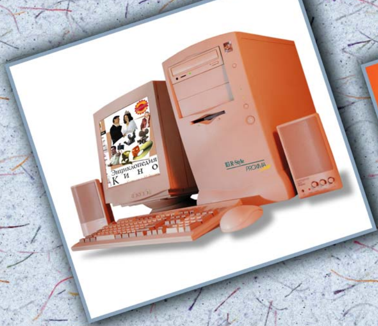
S3 представила свой новый чип Savage 3D, который намеревается всерьез сразиться даже с лидером рынка — Voodoo2.

Пользуясь **128**-битной мощью, необыкновенно разумной технологией компрессии текстур, множеством весьма солидных «наворотов», чип стал чуть ли не героем всего **GDC**. Для начала **S3** показала присутствующим **Turok** на четырех идентичных компьютерах, на каждом из которых были установлены различные платы: **Riva 128, i740, Voodoo^2** и, разумеется, сам **Savage 3D.** Так вот, новая плата **S3** превзошла по результатам все представленные чипы и даже **Voodoo^2** обогнала кадров на **8**. Нервных просьба вывести из зала. Лидера сегодняшнего **3D Action** — **Quake 2** — представители компании не показали, признавшись при этом, что в **Quake 2** **Voodoo^2** «несколько опережает» **Savage 3D**, потому что **Voodoo^2** может накладывать несколько текстур за один проход. Карты на базе **Savage 3D** будут поддерживать **AGP** и использовать все функции этой шины, а также смогут проигрывать **DVD**-видео без дополнительного оборудования на «естественной» скорости. Заявленная производительность чипа достигает **5** миллионов полигонов в секунду. Карты на базе **Savage 3D** появятся уже летом, и будут изначально рассчитаны на поддержку **DirectX 6.0**. Помимо **Turok**, представители компании продемонстрировали несколько демонстрационных роликов, построенных из полигонов с применением множества спецэффектов. Одной из самых впечатляющих была демонстрация технологии компрессии текстур, когда компютер вывел картинку, настолько богатую разнообразными поверхностями, что обьем текстур просто зашкаливал. Наверное, там было задействовано не менее **30 MB** одной только текстурной памяти. Все это **8**-и мегабайтная **Savage 3D** быстренько обсчитала, показав весьма солидный результат, и тем самым вызвав бурные апплодисменты публики. Видимо, недаром **Microsoft** выложила за лицензию этой технологии большие деньги. Еще одним событием, достойным внимания, стало

Награждение игр особыми призами компании 3Dfx — Golden Animbus.

Награда присуждается играм, поддерживающим соответствующие технологии **Voodoo**. В наиболее интересных номинациях — за спецэффекты и технологии использования ресурсов **Voodoo** — победили **Incoming** и **Quake 2**, а вот приз за лучшее использование **Glide** почему-то ушел к **Electronic Arts** за создание **Need for Speed II Special Edition**. По всей видимости, организаторы церемонии попросту решили в полной мере показать, какой распространенной платформой стал сегодня **Voodoo** и поэтому раздали призы максимальному количеству игрушек. Тоже хороший подход. На этом радостном известии разрешите откланяться. В следующем месяце вы получите самые свежие новости из первых рук с выставки **E3**. **СИ**

Компьютерные салоны Эр·Стайл

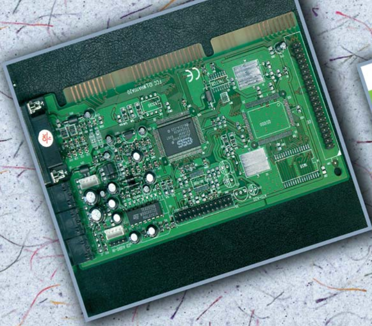


R-Style Proxima MC PII/333 MA/32/6,4/CD 24x Yamaha/Win95 **Мультимедийный ПК**

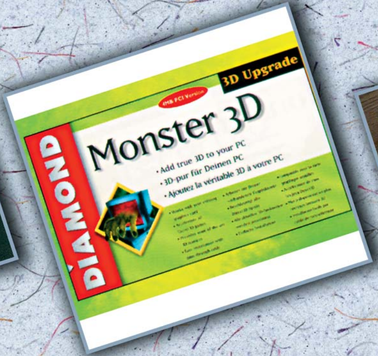
Acer Aspire P200MMX/16/1,6/24xCD/ с монитором 15'' **Мультимедийный ПК**

Весь спект моделей модемов
Us Robotics

Акустические системы: Yamahha, Creative, Jazz Hipster, ALTEC



Звуковые карты: Creative, Yamaha, TBS, Gravis



Идеальный акселератор для всех новейших 3D игр Monster 3D

Джойстики: Gravis, TrastMaster, Logitech, QuickShot

Игровая приставка
Sony Playstation PAL, 32-bit.

Игровая приставка Sega Saturn NTSC USA 32-bitв комплекте CD + 5 игровых дисков

Игровая приставка Nintendo 64
NTSC USA 64-bit

Более 30 наименований самых популярных **картриджей на Nintendo 64**

Более 60 наименований **CD на Sega Saturn версии PAL и NTSC USA**

Почувствуйте розницу™

Более 100 наименований самых лучших **игр на Sony PSX**

Игры и мультимедиа продукты от лучших российских производителей: NMG, КиМ, Коминфо,1С, Дока, Nikita и т.д.

Широчайший выбор игр на PC CD-ROM от лучших зарубежных производителей

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЦЕНТРЫ «R-STYLE» **Торговый центр в Отрадном** Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». **Салон на Садовом кольце** Валовая ул., 2-4/44. Ст. м. «Павелецкая». **Салон на Первомайской** Измайловский бульвар, 38. Ст. м. «Первомайская». **Салон на Ломоносовском проспекте** Ломоносовский пр-т., 18. Ст. м. «Университет». **Салон на Таганке** Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». **Салон на Якиманке** Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». ТЕЛЕФОНЫ ЕДИНОЙ СПРАВОЧНОЙ СЛУЖБЫ (095) 403-9003, 403-9950 (многоканальные). Факс: (095) 903-6830. (Центры работают в будни с 10.00 до 20.00, в субботу и воскресенье с 10.00 до 18.00). СЕРВИСНЫЕ ЦЕНТРЫ «R-STYLE SERVICE» **Москва-север** (095) 403-7952. **Москва-юг** (095) 127-6954.

R·Style
КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И СЕТИ

WARGAMES

PS PC

PC — screenshot в версии для PC

PS — screenshot в версии для PlayStation

Платформа: PC, PlayStation
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **MGM Interactive Studios**
Требования к компьютеру: P-90, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM.
Интернет: **http:// www.wargamesmgm.com**
Дата выхода: июнь 1998 года

Сражение за железную дорогу. Дорога никому не нужна, но стороны сражаются из принципа.

Объективность

— великая вещь. Это тот недосягаемый абсолют, к которому все мы стремимся, чтобы как можно лучше и точнее познакомить нашего читателя с описываемой игрой. Иногда это удается, иногда верх берут эмоции. Ведь и у авторов есть свои чувства, мысли, мнения относительно того, что они пишут. Заметьте, свои. Хуже всего, когда по каким-то причинам они бывают ошибочны. Но, в конце концов, нет такой ошибки, которой нельзя было бы исправить, и потому мы решили вновь холодно и беспристрастно рассмотреть игру **WarGames** и на этот раз в рубрике «ХИТ?». Тем более, что совсем скоро она появится на прилавках магазинов.

Кстати, название рубрики как нельзя лучше подходит к игре. Действительно, а будет ли **WarGames** хитом? Вопрос этот, прямо скажем, довольно-таки сложный, и ответить на него однозначно поможет только время. Но, тем не менее, какие-то выводы сделать можно уже сейчас, тем более, что у нас в руках есть вполне приличная бета-версия игры с несколькими законченными миссиями. Но о них чуть позже. Для начала в очередной раз поговорим о том, что нужно настоящему хиту. Конечно, прежде всего, нужна хорошая идея, с этим, думаю, никто спорить не будет. И даже вовсе не обязательно, чтобы она была оригинальной, главное, чтобы она захватывала, не отпускала игрока от монитора, вновь и вновь заставляла его играть и переигрывать... Не менее важным мне представляется воплощение этой самой идеи. Ведь именно от него зависит качество игрового процесса, наши первые впечатления, от которых мы потом ни за что не откажемся, что бы нам ни говорили. Плюс для хитовой игры нужно хотя бы несколько неожиданных решений в самом игровом процессе, которые должны стать эдаким товарным знаком продукта. И, что самое удивительное, игр, в которых есть эти три составляющих, не так уж и мало. Иначе говоря, хитов нынче очень много. Другое дело, что хорошие игры среди них очень редко попадаются...

Прервем затянувшееся вступление и посмотрим, а есть ли в **WarGames** все эти

Треугольные горы выглядят не очень хорошо, но зато крупные юниты впечатляют.

На этой картинке так много всего, что понять, что же там все-таки происходит не представляется возможным.

элементы, о которых мы говорили только что. Начнем с идеи. В принципе, оригинальной ее назвать сложно по вполне понятным причинам. Жанр real-time стратегий, на самом деле, обладает довольно узкими рамками, и большинство открытий давно уже были сделаны, так что придумать что-то новое при сегодняшних технологиях почти невозможно. Действительно, попробуйте сами себе представить, какой должна быть оригинальная стратегия в режиме реального времени? При том, чтобы главная идея была совершенно новой и никем еще не использовалась? Не можете? Вот и я не могу. Решение разработчиков **WarGames** можно считать вполне разумным — объединение всего самого лучшего и технологически качественного, что было за всю историю развития жанра, в одну игру.

Теперь обратим внимание на то, как MGM Interactive реализовала такую идею. На самом деле, чтобы представить себе **WarGames**, лучше всего вспомнить Myth и Total Annihilation. То есть, это более-менее свободная регулировка угла камеры обзора, футуристическое оформление, а также строительство — вот что такое **WarGames**. Однако, стоило бы сказать несколько слов о качестве реализации идеи. Так, например, самые большие нарекания вызывает камера обзора. Первоначальная ее позиция — сверху-сбоку. Свободное вращение сделано совсем неплохо, отдельно отметить хотелось бы то, что вращать камеру можно не только с помощью клавиатуры, но и пользуясь обычной мышкой, что, кстати, необычайно удобно. Как я уже говорил, можно изменять и угол обзора, но при этом становится заметно, что далеко не все потенциальные возможности были использованы. Так, можно «поднять» камеру, чтобы обзор был почти точно сверху, как в том же Total Annihilation, но вот «опустить» ниже обычного положения не удается. Это бы еще ничего, но диапазон масштабирования также очень невелик. Даже непонятно, как его можно использовать в игровом процессе. Все это довольно-таки странно, но относится, безусловно, к недоработкам рабочей версии; я думаю, что в финальной игре эти недостатки будут устранены.

Тут явно происходит что-то ужасное. Непонятное, но ужасное.

Действие, как это ни странно, происходит на Земле, а не на какой-нибудь планете в отдаленном будущем. Именно так объясняется чрезвычайное военное положение землян, сражающихся с захватчиками-инопланетянами. Захватчики, кстати, гораздо лучше развиты технически. И если у землян армия состоит преимущественно из людей, то в инопланетных войсках вы никаких «гуманоидов» не увидите, там сплошные роботы. Говорить о балансе между вооружением двух сторон пока рановато, но можно с уверенностью уточнить, что юниты у землян и пришельцев будут совершенно разными. То же самое касается и схем развития.

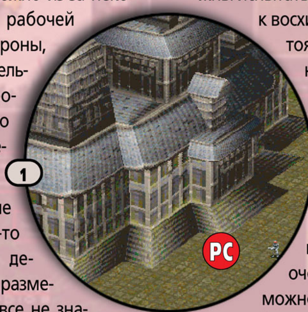
Строительство ничем особенным, кроме способа изображения на экране, не выделяется. Выглядит все это примерно так: вы даете указание своему роботу строить здание определенного типа, выбираете место, и после этого становятся видны контуры зданий, которые по мере строительства преобразуются в нечто более реальное. После завершения строительства никаких схематичных контуров уже не видно, перед нами то самое здание, которое требовалось построить. Пусть это и не выглядит особенно реалистично, но зато такой способ изображения строительства представляет собой очень элегантное и в меру оригинальное решение авторов игры.

Раз уж речь зашла о внешнем оформлении, поговорим о графике в игровом про-

Обратите внимание на то, что виден горизонт. Это можно посчитать достаточно крупным технологическим достижением в игре подобного рода. В Myth, например, горизонта не было видно.

Пейзаж действительно однообразным не назовешь: огромные скалы, ущелья, воронки от взрывов — все это действительно здорово.

цессе. Впечатления очень неоднозначные. Среди недостатков бросается в глаза, прежде всего, низкая детализация неподвижных объектов. Простовато нарисованные деревья, скалы, да и сам terrain выглядят тускловато. Но вот среди неоспоримых достоинств сразу отмечаешь полную трехмерность, а также, что очень важно, соответствие масштабов юнитов и статичных объектов. Начнем с трехмерности. Пейзаж действительно однообразным не назовешь: огромные скалы, ущелья, воронки от взрывов — все это действительно здорово. Однако возникает вполне справедливый вопрос, а зачем? Действительно, зачем нужна эта трехмерность? Для красоты? Дело в том, что физика в игре на данный момент отсутствует полностью. То есть неважно, откуда будет вести стрельбу ваш солдат, с холма или из ущелья, — ничего не изменится. По-моему, не изменяется даже радиус стрельбы, хотя проверить это почти невозможно из-за некоторых недоработок рабочей версии. С другой стороны, это уже сейчас значительно разнообразит игровой процесс, делает его увлекательнее и интереснее.



Произошла чуть ли не революция! Наконец-то размеры зданий и деревьев соответствуют размерам юнитов! И это вовсе не значит, что юниты такие маленькие, просто статичные объекты довольно-таки крупные. Теперь сразу видно, что при желании этот робот может запросто зайти в это здание, не исчезнуть, а именно зайти. Выглядит это очень реалистично, а при вращении камеры создается даже очень интересный эффект присутствия. А ведь для стратегий в режиме реального времени эта особенность — большая редкость.

Добрую половину положительных эмоций добавляют юниты. Большинство из них полигональные, но самые маленькие все-таки представлены в виде спрайтов и, к сожалению, с малым количеством фреймов. В принципе, по другому поступить просто было нельзя, это понятно. Во-первых, маленькие полигональные объекты не особенно красивы, а, во-вторых, иногда следует идти на подобный технологический компромисс ради качества игрового процесса. И если маленькие юниты особенных впечатлений не вызывают, то крупные танки, джипы и роботы выглядят потрясающе. Представьте себе, большой шагоход (точная копия одноименного робота из «Звездных Войн») поднимается в гору, а вы одновременно вращаете камеру и меняете угол обзора! Чувства, которые вы должны испытать, будут приближаться к восхищению. Вот что такое настоящая трехмерность. Будем надеяться, что в финальной версии будет присутствовать и физическая модель, без которой придется удовлетвориться только этим восхищением. Маленькие юниты, к сожалению, не очень хорошо выглядят, но можно надеяться, что их внешний облик со временем измениться. По крайней мере, разработчики точно сделают для них побольше фреймов, чтобы при изменениях камеры обзора не было такой искусственности, как в бета-версии.

Белую пустоту, в качестве fog of war, вряд ли стоит воспринимать всерьез. Ведь рабочая версия — всего лишь демонстрация игрового процесса, но не графических достоинств. Пугает лишь то, что юниты дальше двадцати шагов ничего не видят. Что печально. Если вы хотите видеть одновременно большую площадь территории, приходится соответствующим образом расформировывать юниты, а рассредоточение, как известно, серьезный стратегический просчет. Вода, хоть ничего собой и не представляет с технологической точки зрения, выглядит довольно красиво, реки и озера вполне реалистичны.

Взрывы и прочие спецэффекты выглядят просто потрясающе. Обломки взорванной техники отлетают на большое расстояние, оставляя за собой дымящийся след, а это особенно эффектно смотрится, когда взрывается сразу несколько танков или роботов. При уничтожении домов создается впечатление природного катаклизма. Описать это почти невозможно, выйдет игра, сами увидите. К сожалению, пока нет никаких световых эффектов, а они бы на трехмерной местности с полигональными объектами смотрелись бы превосходно.

Еще несколько слов о пейзажах. Меня, например, порадовал тот факт, что карты даже в ранней версии игры составляются с учетом особенности миссии. То есть, это не просто любительское «рисование», а очень качественная работа дизайнеров. Почти никогда нельзя точно знать, откуда нападет враг, где его база, а, между тем, все оказывается довольно логично расположено. Во многом ориентироваться на местности помогают дороги, но передвигаться по ним следует с величайшей осторожностью. Очень часто на пути разведывательных отрядов попадаются настоящие посты со шлагбаумами, сторожевые башни и прочие сюрпризы. Конечно, чтобы уничтожить обычный пост, особенных сил не требуется, но на шум, как правило, очень оперативно собираются основные силы противника, в сражении с которыми

❶ — А вот этим огромным зданием можно восхититься. Даже текстуры отличаются благородством рисунка и какой-то изысканностью.

❷ — Как видите, взрывы и прочие катаклизмы отличаются в WarGames незаурядностью. Глобальностью даже.

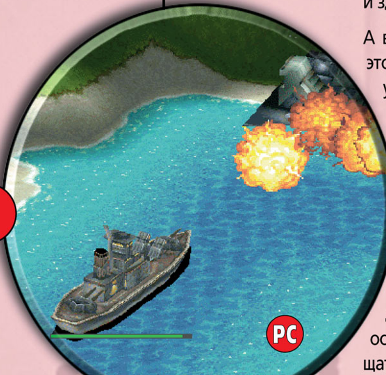
❸ — У железного паука на переднем плане чудесным образом заплелись ноги. И как это он не падает?

❹ — Драка на складе. Очень забавно, а главное — актуально.

❺ — Вода выглядит привлекательно, но как-то странно.

…Будут также и навороченный сюжет с неожиданным ходом событий, и видеовставки между миссиями. Разумеется, будет и поддержка режима всех видов многопользовательской игры…

Как это ни странно, абстрактные пейзажи в WarGames выглядят неплохо.



Противостояние двух громадин. По всему видать, что наша победила. Так их…

могут возникнуть крупные проблемы. Даже несмотря на отсутствие физической модели, очень часто приходится серьезно думать о стратегии разведки или атаки, потому что никогда не знаешь, что предпримет или уже предпринял противник. Это не значит, что искусственный интеллект идеален, на данный момент он собой почти ничего особенного не представляет — все происходит по какому-то сценарию с импровизированными вариациями. Но зато по какому сценарию! Это как-то компенсирует и практически полное отсутствие динамичности — между атаками врага и разведкой делать почти нечего, время течет довольно однообразно. На данный момент это следует считать отсутствием дополнительных возможностей в бета-версии игры. А в будущем обещается достаточное количество и юнитов, и зданий.

А вот что очень хотелось бы похвалить, это интерфейс. Сделанный максимально удобным для игрока, он не лишен стиля и вполне оригинален даже после десятков и сотен разных Red Alert'ов и WarCraft'ов. Приятно выглядит и объяснение заданий перед каждой миссией, и непосредственное управление юнитами в игре. Вообще, все управление делится как бы на два типа: основной и дополнительный. С помощью основного вы можете перемещать юниты и заставлять атаковать врага. Все это делается вполне обычно: с помощью левой кнопки мыши выделяем, с помощью левой же и командуем. А если нужно отдать приказание юниту сделать что-то иное, например, построить здание, то следует «кликнуть» на него правой кнопкой мыши. Тогда откроется панель с дополнительными возможностями. Среди них, кстати, хотелось бы отметить команду перемещаться медленнее. Иногда это приходится как нельзя кстати. Существует также возможность неограниченного объединения юнитов в группу a la C&C. Короче говоря, все, что касается интерфейса, сделано почти идеально, по крайней мере, настолько хорошо, насколько может пожелать самый строгий игрок.

Приятно также то, что никакого торможения на данный момент не наблюдается, несмотря даже на полную трехмерность территории и частичную полигональность юнитов. То есть, ни при вращении камеры, ни при скроллинге, ни при управлении большой армией, никаких проблем не возникает. Это, конечно же, очень приятно, учитывая то, что Myth без акселератора со спрайтовыми персонажами шел не очень-то быстро.

О звуке пока говорить не стоит, мне его услышать не удалось, но обещается, что будет нечто такое сильно футуристическое, что, конечно же, не особенно оригинально, но все лучше, чем ничего.

Вот мы и подошли к финальной части нашего повествования, в котором, похоже, рассмотрели практически все, что только

можно было бы увидеть в бета-версии. Теперь пора поговорить о том, что мы, возможно, увидим в финале и чего мы точно не увидим. Увидим мы, прежде всего, поддержку 3D-акселераторов. И не могу сказать, что это плохо. При игре в бета-версию **WarGames** постоянно создается впечатление неидеальности графического оформления, сложно избавиться от впечатления, что чего-то не хватает. Акселератор также скроет недостаточно качественную детализацию объектов, впрочем, графику в игре должны коснутся немаловажные изменения —это совершенно точно. Вполне возможно, что доведут до ума и неповоротливость камеры. В конце концов, такое маленькое масштабирование выглядит просто смешным.

Среди многочисленных обещаний разработчиков слышатся уже ставшие привычными слова о мощном искусственном интеллекте. Отрицать такую возможность также не хотелось бы, тем более, что в игре у противника есть явные зачатки незаурядных стратегических способностей. Будут также и навороченный сюжет с неожиданным ходом событий, и видеовставки между миссиями. Разумеется, будет и поддержка режима всех видов многопользовательской игры.

Кстати, версия на Sony PlayStation почти не будет отличаться от версии на PC в графическом плане. И если для PC **WarGames** не будет особенно революционным, то на PS он сполна восполнит недостаток real-time стратегий.

Думается, что скоро коллекция стратегий в режиме реального времени пополнится еще одним достаточно самобытным и интересным экспонатом. Взглянуть на него, вне всяких сомнений, стоит. Стоит и поиграть.

Но все же будет ли **WarGames** хитом? В принципе, по всем параметрам должен быть. Есть и идея, будет и качественная реализация. Не хватает лишь неожиданного решения. Или чего-то еще. Может быть, динамичности? Сказать сложно, и не хотелось бы давать неоправданные прогнозы. Честно скажу, насчет «хитовости» не знаю, а лично я поиграю с удовольствием.

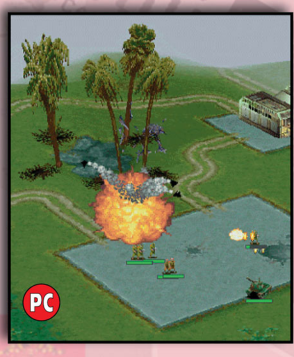
СИ

1 — Интересно, куда стреляет этот танк?

2 — Очень милая картина. Кто-то очень неосторожно подошел очень близко…

3 — На этой картинке очень хорошо видно, как в WarGames сделаны деревья. Прямо скажем, примитивненько они сделаны. Не в пример юнитам.

4 — Все-таки интересно, а в финальной версии игры этот паук сможет без осложнений проходить через подобные ворота?



ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТЕКИЛЫ И БУМ-БУМА.

Дикий Запад

Вашему вниманию предлагается еще один увлекательный приключенческий квест, который может стать замечательным пополнением Вашей коллекции игр благодаря простоте сюжета, высокому качеству мультипликации, обилию юмора и даже наличию нескольких аркадных сцен.

Итак представьте: Вы – молодой задиристый ковбой с Дикого Запада. Вы долго тряслись на своей верной лошадке по пыльным прериям и вот, наконец, на горизонте показался маленький городок. Вы не можете преодолеть желание остановиться у местного салуна и наконец-то промочить пересохшее горло. Глазам предстает милая сердцу любого настоящего мужчины обстановка:
за пианино едва сидит пьяный пианист,
за столом мрачные ковбои играют в покер,
за стойкой поджидает унылый бармен.

Вы подходите к бару, выпиваете рекомендуемую барменом гадость и завязываете разговор…

Спрашивайте в магазинах сети «1С:Мультимедиа» (см. последнюю страницу обложки)

оптовые закупки:

1С	(095)	737-9257
CompuLink	(095)	931-9269
ElectroTECH	(095)	928-3031
Акелла	(095)	242-0323
Амбер	(095)	273-8587
Новый Диск	(095)	932-6178
Rachel	(812)	311-3648

E-mail soft@neva.spb.ru

Tresspasser: Jurassic Park

PC

На задворках

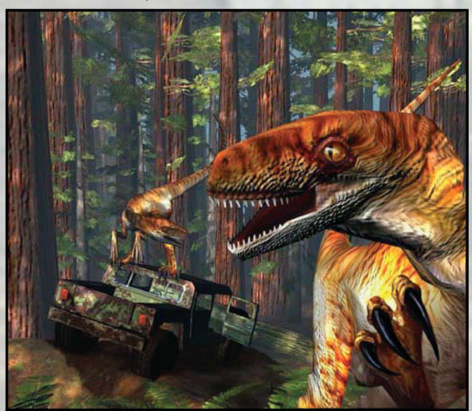
Игры, подобной Trespasser, еще не было ...

Платформа: PC
Жанр: **3D Action/Adventure**
Издатель:
Electronic Arts/Microsoft
Разработчик:
Dreamworks Interactive
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.dreamworks.com

Одним из самых важных графических достижений Trespasser является совершенно необычная система генерации ландшафта

мира полигонов живут пиксели. Эти простенькие и незамысловатые элементы графики, вызываемые к жизни самыми примитивными операторами самых примитивных языков, тем не менее, заложили основу игровой индустрии, за что весь мир, некогда приветствовавший первые игры с графикой, теперь их радостно позабыл, ударившись в новую моду. Чуть дальше по виртуальной дороге располагается поселение спрайтов, привыкших к коммунистическому укладу жизни колхозов и совхозов точек. Только когда они собираются вместе, им удается превратиться в красивую картинку. Но, как известно, идеология оказалась не слишком удачной, и коммуны теперь в запустении — все перешли на другую работу. Продвигаясь дальше, мы сможем увидеть странные векторные сооружения, покрытые ровными слоями однотонной краски. Где-то тут стоит и коллекционная модель истребителя Tie Fighter, последнего героя эпохи векторной графики. В воксельном пригороде все пестрит трехмерностью. Здесь живут во-время эмигрировавшие и заделавшиеся новым измерением точки. Некоторые эксперты полагают, что именно воксели сейчас в большой моде, однако даже такие высказывания не прибавляют им популярности. В мире трехмерных точек все объекты становятся слишком неровными, принимают порой причудливые формы и все норовят рассыпаться в прах. Ну а на конец сейчас полигоны. И ничего-то в них особенного нет — подумаешь, деревяшка, обитая разноцветными тряпками! Но ничто сейчас не пользуется такой популярностью, как этот странный синтез всех течений графического мира. Не кажется ли вам, что мы стали медленнее ехать? Ну да, точно тормозим! А местность-то унылая, сплошные серые текстуры да одинаковая прозрачная вода с сиреневым отливом. Даже монстра нормального не встретишь — все какие-то уродцы попадаются. Но зато разрешение высокое и тумана совсем чуть-чуть. Ну что, не надоело еще читать? А играть в одинаковые игрушки? Если надоело, то придется сделать усилие и хотя бы пробежать глазами строки этого материала. А все потому, что игры, подобной **Trespasser**, еще не было.

Trespasser был и остается первым и основным проектом молодой, но необыкновенно интересной студии Dreamworks Interactive, созданной самим Стивеном Спилбергом для осуществления «интерактивизации» его кинофильмов. И если первые игры студии нельзя было назвать революционными, и они скорее несколько переосмысляли накопленный игровой индустрией опыт, то уже постепенно приближающийся к выходу **Trespasser** по своей грандиозности затмит не только все предыдущие деяния компании, но и должен опять взметнуть к потолку популярность темы Jurassic Park. Пока это единственный фильм Спилберга, компьютерной экранизацией которого занялась Dreamworks (хотя на подходе, по сведениям Electronic Arts, еще и делающийся по не вышедшему пока фильму Small Soldiers). Важно отметить еще и то, что игра делается не просто «по фильму», а является совершенно официальным продолжением его. Фактически Tresspasser — это сиквел Lost World, и потому даже если кинематографическое продолжение истории о динозаврах и будет снято (что весьма сомнительно после ухода Amblin Entertainment от Universal к Dreamworks SKG), то это будет уже четвертая часть истории. Но для нас это не так важно.



Trespasser обещает стать совершенно новым шагом в развитии слегка буксующего в плане новаторства жанра 3D Action благодаря своей необыкновенной реалистичности, уникальному принципу построения игрового мира. Если идея провалится, это будет огромная утрата для игровой индустрии. И посему сегодня мы не станем говорить о количестве проданных копий и о маркетинговых прогнозах — **Trespasser** точно продастся отлично, в этом как раз сомнений никаких. В данном случае для нас важнее всего сама игра. То, чем она станет для игрового мира. Именно здесь мне хотелось бы изменить название рубрики. **Trespasser** — это просто хит или эпоха?

Посмотрев на картинки, многие из вас скажут: « Да это еще один Turok. Quake с динозаврами». Это совсем не так. **Trespasser** настолько же далек от Doom-клона, как Myst от Flight Simulator. Если в бессмертном произведениии ID мы только и должны были что ходить да стрелять, то взамен этому нехитрому принципу Tresspasser предлагает вам очутиться в огромном лесу на гигантском острове вместе с несколькими сотнями различных динозавров, почувствовать себя чужим в их мире, в полной мере ощутить ничтожность своей жизни среди бесконечного количества хищников, для которых безоружный человек представляет собой ничто иное, как полезный и питательный завтрак (даже не обед, поскольку мяса маловато). Действие происходит на острове в Тихом океане, известном как «объект 2». Именно там планировалось отобрать динозавров для строившегося в Сан-Диего нового парка по сюжету Lost World. В связи с типичной открытой экологической концовкой, пространства для дальнейших действий сценаристов оставалось предостаточно. А посему было чрезвычайно легко сбросить именно на этот островок, кишащий древними тварями, небольшой спортивный самолет. Пассажирка оного и является вашим alter ego, нравится это или нет. Никаких мотивов Tomb Raider — просто тупой мужик-десантник никогда не сможет выжить в таком лесу со своим любимым действием — идти напролом. Здесь необходимо быть тихим, ловким, хитрым и наблюдательным — а мужчине такие качества, как известно, не свойственны. Так что появление на сцене Анны (именно так зовут главную героиню) — далеко не феминистический жест, а, скорее, средство поднятия реалистичности. Соответственно, и цель у героини совершенно иная, чем, скажем, у контрактника из Doom'а. Он хочет всех убить и выйти из лабиринта, а нашей героине достаточно и того, чтобы просто выбраться из виртуального зоопарка. Сделать это будет чрезвычайно сложно.

Расхождения с классикой жанра 3D Action начинаются с самых первых моментов игры. Практически все действие **Trespasser** происходит на открытом воздухе, а в помещения герои забираются очень редко, поскольку все, что осталось от пребывания людей на острове — это небольшой пирс, парочка полуразрушенных мостов, заброшенная станция связи в центре джунглей и повсеместно замусоренный банками из-под пива, окурками и прочей гадостью лес. Замусоренный, правда, по американским меркам — так что для нас он будет выглядеть совершенно чистым. Местность на острове весьма различна — есть и скалы, и лес, и джунгли, и открытые поля — в каждом из уголков таится опасность, часто хорошо осязаемая (попробуйте не заметить Тиранозавра), а иногда совершенно незримая. Монстры не расставлены по местам и вас совершенно не ждут — как будто у них других дел нет! Тем не менее, полакомиться человечинкой любят все или почти все. В общем же, Dreamworks, последовав веяниям фильма, создала совершенно уни-

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

кальную биологическую систему, в которой живые организмы посредством необыкновенно прогрессивной системы искусственного интеллекта (о ней я подробнее расскажу позже), способны взаимодействовать с окружающим миром и друг с другом. Каждый вид тварей живет и питается в пределах своей территории, и даже группы динозавров не могут мигрировать на сверхбольшие расстояния. Однако в пределах своего участка они вольны делать все, что им угодно — охотиться, прогуливаться, искать себе пару, выводить детенышей и так далее. В зависимости от типа ландшафта будет меняться и окружающая среда, так, к примеру, в джунглях будет очень влажно, обязательно появится туман и ухудшится видимость, не говоря уже и о скорости передвижения через завалы лиан и тростников. Заберитесь повыше в гору — и почувствуете сильный ветер, ну а на побережье вы сможете не только прислушиваться к океанскому шуму, но и наблюдать приливы и отливы.

Весь игровой мир в Trespasser построен на реалистичности, на достижении максимального сочетания характеристик реального мира и чисто игровой интересности. Для начала создатели движка отвергли принятую сейчас модель формирования физических законов.

Движок **Tresspasser** создан с оглядкой на игровой процесс будущей игры — действительно, ничего более подходящего для мира динозавров придумать было нельзя. При его создании программисты Dreamworks, для большинства из которых это был первый шаг в освоении игровых 3D-технологий, внесли такое количество неординарных идей в сам процесс построения ядра игрового мира, что результат работы оказался в корне отличен от всех остальных представителей жанра. Назвать создателей **Trespasser** дилетантами, однако, совершенно невозможно, поскольку руководит командой программистов некий Seamus Blackley, человек, создавший движок Flight Unlimited. Весь игровой мир в **Trespasser** построен на реалистичности, на достижении максимального сочетания характеристик реального мира и чисто игровой интересности. Для начала создатели движка отвергли принятую сейчас модель формирования физических законов. Помните рекламу: «Перо и компьютер падают в пустоте с одинаковой скоростью»? Так вот, до самого последнего момента в играх жанра 3D Action царил все тот же закон. Каждый предмет, визуально представлявшийся нам объемным, в физическом плане был просто-напросто точкой без всяких параметров, таких, как вес или объем. Даже если он и падал, хоть с какой высоты, все равно делал он это согласно единым стандартам, и уж конечно, никак не мог разбиться, если это не было прописано в сюжете. Почему, спрашивается, деревянная бочка в Unreal разбивается от слабенького лазера, но стоит спокойно даже когда на нее запрыгивает двухсоткилограммовый монстр? Почему стул в Hexen II можно разбить мечом, но нельзя сломать о голову врага? И главное — зачем там этот стул, если все, что с ним можно сделать — это разбить мечом? А для чего там же бьются витражи — чтобы найти пузырек одеколона? Для создателей **Trespasser** этот момент является необыкновенно важным — в мире, созданном Dreamworks, нет бесполезных или неприменимых предметов. Когда дизайнеров спрашивают, сколько в игре будет видов оружия (ну как же, для 3D Action это самое важное), они говорят — столько, сколько сможет найти игрок. Это не значит, что ему придется бегать за каждой винтовкой на край света к потайной двери. На самом деле оружием в **Trespasser** может стать абсолютно любой предмет, который героиня сможет поднять и взять в руки. Будет ли это палка, камень, прутик или железная труба — не имеет значения. Это будет средство защиты. Поклонники BFG-9000 могут забыть о существовании этой игры — самый крутым видом оружия будет обычная винтовка, и чтобы ее отыскать почти в самом конце игры, вам придется пройти через такое количество испытаний, что полезность оного вида оружия навряд ли покажется такой большой. Еще будет несколько пистолетов (заметьте, не «видов пистолетов», а «пистолетов»), которые можно будет найти в центральной станции или еще где-то в обжитых местах острова. Из какого-нибудь динозавра патроны не посыплются, так что и с боеприпасами будут серьезные проблемы.

С точки же зрения физики движок проработан до мельчайших подробностей — каждый объект имеет массу, изменяемую форму, предел прочности. Любой кусок пейзажа может быть отправлен в небо или же закопан в землю массивной лапой тиранозавра, может быть сплющен или раздавлен. Даже полигональная растительность, в отличие от того же Turok, будет совершать движения, пока ваш герой будет продираться сквозь джунгли. Трава будет помята, стебли кустарников сломаны, а если учесть то, что для крупных динозавров деревья — все равно, что для вас трава — можете себе представить, какой бардак может устроить хотя бы один такой гигант. А ведь игра будет отслеживать все перемещения животных, а не только те, что находятся в данный момент в пределах видимости камеры. Любой объект, включая даже самые крупные, может превратиться в груду мусора, и нет такого здания, которое нельзя бы было разрушить, нет такой двери, которую нельзя было бы разнести в щепки, и нет такого стекла, что нельзя было бы разбить. Мир **Trespasser** — это мир разрушения. Но по законам природы.

Каждый монстр сгенерирован таким образом, что не использует заранее просчитанных анимаций, и поэтому всегда движется только в зависимости от тех сил, которые действуют на него в каждый момент. Движения динозавра моделируются в реальном времени и зависят от мускульной силы особи, ее душевного состояния, физического здоровья. Раптор со сломанной ногой не будет бегать так, как совершенно здоровый, а если он еще и напуган, то сумасшедшая чехарда его движений будет отнимать у него столько сил, что он и думать забудет о том, чтобы на кого-либо охотиться. Увидев динозавров в **Trespasser**, вы вообще забудете о том, из каких элементов построены их модели. Ведь выглядят они настолько реалистично, насколько это вообще возможно, лишь немного уступая в красоте своим киношным собратьям. А все из-за того, что при создании динозавров применена особая технология. Вместо текстурирования шкур животных, создатели **Trespasser** решили снабдить каждого из них собственной «одеждой». Каждая шкура (а не десятипиксельная текстура) была тщательно прорисована и потом надета на каркасную модель динозавра. Благодаря этому при движении вы не заметите никакого эффекта выпадения полигонов и даже не сможете разглядеть на теле монстров мест соединения текстур, поскольку их просто нет. Соедините это с уникальным реализмом представления объектов и вы получите интересный результат. Физика построенного мира сама позволяет генерировать совершенно уникальные игровые ситуации, практически без участия дизайнеров. Раптор запрыгивает на стоящий в комнате стол, пытаясь с него прыгнуть на героя, но под его тяжестью стол ломается, и динозавр быстро теряет равновесие. Тиранозавр ходит по лесу, сокрушая деревья на своем пути — по таким интересным следам наш герой сможет легко понять, в какую сторону идти не следует ни в коем случае. Кстати, задолго до визуального контакта с крупной особью, вы сможете почувствовать колебания земли и дрожание листвы на деревьях — будет еще немного времени в запасе, чтобы хорошенько спрятаться или продумать стратегию. А как приятно бывает иногда заманить динозавра на еле-еле держащийся подвесной мост и смотреть на то, как глупец падает в пропасть вместе с остатками ловушки!

Одним из самых важных графических достижений **Trespasser** является совершенно необычная система генерации ландшафта. Если в обычных 3D-играх разработчики часто используют стандартные текстуры, окрашивая уровни в однообразные цвета и заворачивая окружающий мир в стандартно-серую оболочку, создатели **Trespasser** никак не могли на такое пойти. В результате в игре используются тысячи различнейших текстур, показывающих состояние игрового мира в десятках самых разнообразных проявлений. В **Trespasser** листья каждого из видов деревьев разного оттенка, трава под ногами героини расстилается только в тех местах, где ей хватает солнца, чтобы нормально расти. А под крупными деревьями с гигантской кроной — пустота. В смысле чернота земли. Кстати говоря, почва тоже имеется нескольких видов. Еще интереснее то, как сделаны в **Trespasser** растения. В отличие, опять-таки, от большинства разработчиков, видящих свою цель по украшению игр растительностью очень просто, Dreamworks предпочитает вместо двух полигонов, надетых на палку под углом в 90 градусов, создавать полностью полигональные скелеты деревьев и навызывать на них также полигональные ветки

Сергей ОВЧИННИКОВ

Сергей ОВЧИННИКОВ

с листьями. Вот и еще один пример для игровой индустрии.

Trespasser обещает произвести настоящую революцию и в области звукового оформления игры. Как обычно создается звук для стандартного 3D Action? Записываются шумы для каждого из видов оружия, крики монстров, парочка забавных эффектов: звук лифта, шаги по лестнице и прочие мелочи, тут уж насколько хватает фантазии дизайнеров. В результате получается, что вы все время слышите одни и те же выстрелы, урчание врагов и шум работающих лифтов. Неужели такое может не надоесть? В **Trespasser** звук настолько же дополняет ощущения от игрового процесса, как и графика. Каким образом? Очень просто — как и все остальные аспекты в игре, звук базируется на максимально точной физической модели. В игре совершенно нет предварительно записанных звуковых фрагментов, а система является полноценной частью игрового движка. Как только в **Trespasser** происходит взаимодействие каких-либо объектов, тут же движок дает об этом знать звуковой системе, которая вместе с этим «сообщением» также дает подробные сведения о месте столкновения, его силе, о физических параметрах объектов, материале, из которого они сделаны. После чего движок определяет, какие звуки и в какой последовательности должны синтезироваться. В результате сочетания никогда не будут совпадать, каждый раз для ваших ушей, по крайней мере, встреча с монстром будет выглядеть по-разному. Более того, метод позволяет достигать небывалой реалистичности звуковой стороны игры, поскольку регулирует не только сами «колоночные» отражения взаимодействий объектов, но силу и порядок этих взаимодействий. Согласитесь, если вы бьете кирпичом по стеклу, звук будет один, а если стеклом по кирпичу — похожий, но все-таки другой. Опять-таки, если вы тем же несчастным кирпичом пытаетесь раздавить кусок пенопласта или же просто стремительным движением проделываете эту операцию за одну секунду, различия в звуковой гамме будут весьма существенными. Ни один другой игровой движок, созданный ранее, только если данные случаи не были оговорены в нем заранее, не был способен на понимание таких различий. А таких «случаев» в игре могут быть десятки тысяч, так что недооценить вклад Dreamworks в решение проблемы нельзя. За качеством же звука, речи и музыки будут следить технологии голливудской студии SounDelux Media Labs, обеспечившей звуковые эффекты ко многим киноблокбастерам. Разумеется, при таком великолепии вам понадобятся четыре динамика плюс низкочастотный, чтобы в полной мере ощутить прелести **Trespasser**.

Что необходимо для того, чтобы выжить в мире Trespasser? Прежде всего, терпение. Как ни странно, сидеть в каком-нибудь уголке, смотря, как мимо прогуливается гигантский динозавр, совсем непросто. Еще сложнее бороться с ним. Когда дело доходит до битвы, игрок должен понимать, что противник намного сильнее его ...

Что необходимо для того, чтобы выжить в мире **Trespasser**? Прежде всего, терпение. Как ни странно, сидеть в каком-нибудь уголке, смотря, как мимо прогуливается гигантский динозавр, совсем непросто. Еще сложнее бороться с ним. Когда дело доходит до битвы, игрок должен понимать, что противник намного сильнее его, так как даже самый мелкий из существующих в **Trespasser** динозавров ростом превосходит человека, не говоря уже о длине когтей и остроте зубов. Но динозавры намного глупее людей и весьма осторожны и даже пугливы — только на этом вы сможете сыграть в мире **Trespasser**. Поскольку особенно мощного оружия в вашем распоряжении не будет (да и что может пистолет сделать гигантскому разъяренному хищнику), вам придется каждый раз пользоваться предоставляемыми ландшафтом и собственными мозгами возможностями. Увидев невдалеке от себя пристально присматривающегося к вашей персоне динозавра (а уж присматриваться они умеют так, что по коже идет холодок), не стоит медлить. Первая идея — спрятаться. Вторая — убежать. Третья — обмануть. И только четвертая — драться. В такой последовательности, причем в первом случае шансы ваши на выживание оказываются предпочтительнее. Если приходится драться, то в дело может пойти все, что имеется под рукой — камень, ветка, палка, дубина, сотовый телефон, кусок обшивки, бутылка из-под пива. Может быть, какой-то из этих предметов отпугнет хищника, заставит его отступить или хотя бы призадуматься о сущности бытия. Именно за эту секунду-другую надо успеть придумать решение. Задавить бочкой, дать ветками по морде, запутать в лабиринте комнат, заманить на плохо держащийся мост, разбить об голову первый попавшийся стул, просто-напросто застрелить (если есть пистолет и патроны). И все за пару мгновений. Ну а теперь сами думайте — так ли приятна встреча с глазу на глаз. В то же время в сражении с применением огнестрельного оружия картина совершенно иная, особенно в случае с винтовкой. От выстрела в упор динозавр, конечно, навряд ли скончается, но его просто-таки отбросит в сторону силой удара. Отдача от ружья, правда, тоже далеко не маленькая.

Искусственный интеллект в 3D-играх — это орешек, о который сломал зубы не один именитый разработчик. И тем не менее (мне уже надоело повторяться, как-то это неестественно так хвалить игры), **Trespasser** способен и здесь преподать неплохой урок конкурентам. Динозавры в игре подчиняются отнюдь не триггерам и не бросаются атаковать, только лишь завидев вас. Среди прочих

компьютерных монстров, они, тупые древние твари, можно сказать, являются академиками. Они подчиняются собственным чувствам, как это ни парадоксально. Динозавры, в отличие от главного персонажа, живут на острове, они на нем рождаются, умирают, образуя длительный замкнутый жизненный цикл. Им на вас, по большому счету, совершенно наплевать. Они, разумеется, и понятия не имеют о вашем существовании и специально искать не станут. Но вот поохотиться могут вполне. Тем не менее, встретив травоядных динозавров, вы можете испугаться, а вот они — навряд ли. Ведь, кроме драгоценной своей травы, им ничего в жизни не надо. Но попробуйте пройтись по кому-либо из них палкой или стащить детеныша — тогда ждите неприятностей. Пусть зубов у них острых нет, вес и достаточно мощные когти свое дело сделают. К тому же, как известно, у некоторых «моделей» имеются и шипы на хвосте, так что за себя постоять они смогут. Для чего столь длинные описания? Да это простой пример смены настроения и, соответственно, отношения к вам живого существа. Что-то похожее можно найти и в некоторых других играх, но дальше ни одна из них, к сожалению, не заходит. А вот **Trespasser** собирается. Главные принципы, на которых построена система взаимоотношений в игре — это боль и голод. Именно они являются движущей силой всех островных коллизий. Динозавры, как и любые другие живые существа, не любят боли и не любят, когда кто-либо ее им причиняет. Более того, они опасаются даже возможности причинения боли, из чего вытекает, что даже этим гигантам свойственен страх. Про еду же объяснять почти нечего, однако интересная штука заключается в том, что в ряде случаев голод является более сильным фактором, чем страх или боль, иногда же — меньшим, и от этого в значительной степени зависит поведение животного. Нам же стоит уяснить, что динозавра можно не только убить, но и просто испугать. Если, к примеру, поднять стол и прикрыться им как щитом, реакция хищника может серьезно варьироваться — от панического отступления перед неведомым типом монстра и до яростной расправы с преградой, а заодно и с тем, кто за ней скрывается. Прелесть **Trespasser** в том, что это неизвестно до последнего мо-

PARKAN™
ХРОНИКА ИМПЕРИИ
ВЕРСИЯ 3Dx
Выиграй компьютер с процессором INTEL PENTIUM® II
- поддержка графических ускорителей на базе 3Dfx Voodoo, ATI Rage 3D Pro, Intel 740
- динамическое освещение
- полноэкранный режим полета
- поддержка джойстика
- новые звуковые эффекты
- дополнительные лабиринты.
Наилучший результат достигается на компьютере с процессором Intel Pentium® II
FIRST PERSON STRATEGY
SPACE SIMULATOR
3D ACTION
ROLE PLAYING GAME
NIKITA 3D engine
SPACE audio
CD-ROM Windows95
ОТЗЫВЫ ПИЛОТОВ
http://www.nikita.ru
Отличная игра. Потратил на нее массу времени, но не жалею об этом... по продвинутости графики, сочетанию различных жанров игр не видел ничего подобного. Спасибо за массу ощущений, ни в одной игре не было такого выброса адреналина. Ждем продолжения!
С уважением, Игорь Щуклин, Ижевск
Никогда до этого мой муж не проводил столько времени за компьютером! Вы разрушаете тонкую семейную атмосферу созданием подобных муль!!!
С уважением, Жена Игоря Ирина.
Это самая лучшая игра, в которую я когда либо играл. Больше просто нет слов чтобы описать эту игру. В нее надо только играть и играть.
Новиков Александр, Москва
PARKAN ХРОНИКА ИМПЕРИИ
NIKITA®
НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ КЛАСС ИГРЫ
© 1998 Nikita Ltd. Все права защищены. Parkan - товарный знак Nikita Ltd. Nikita - зарегистрированный товарный знак Nikita Ltd. Microsoft и Windows - зарегистрированные товарные знаки Microsoft Corp. Intel и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corp.

Trespasser обещает произвести настоящую революцию и в области звукового оформления игры. В Trespasser звук настолько же дополняет ощущения от игрового процесса, как и графика. В игре совершенно нет предварительно записанных звуковых фрагментов, а звуковая система является полноценной частью игрового движка. Как только в Trespasser происходит взаимодействие каких-либо объектов, тут же движок дает об этом знать звуковой системе, которая вместе с этим «сообщением» также дает подробные сведения о месте столкновения, его силе, о физических параметрах объектов, материале, из которого они сделаны.

мента и определяется эмоциями динозавра. Каждый раз погружаясь в мир **Trespasser**, вам придется становиться еще и немного психологом по вымершим видам — интереснейшая профессия, доложу я вам. Помимо дружбы с вами, некоторые варианты взаимоотношений имеются и между самими монстрами, и на противоречиях их чувств можно весьма умело играть. Кто не помнит прекрасной сцены из LostWorld, когда свалившийся с крыши и задевший при падении товарища Раптор получил весьма приличную взбучку от «коллеги»? Такая ситуация вполне возможна и в **Trespasser**, причем вариаций может быть множество. Можно даже пытаться натравливать друг на друга целые кланы динозавров, живущие в разных частях острова, устраивая всяческие провокации. Почему бы, к примеру, не дать врагам повод думать, что соплеменники-соперники вероломно захватили часть их леса? Очень даже приятно посмотреть на небольшую войну. Правда, несмотря на все жестокости, гуманитарное, экологическое направление в игре, насколько оно может существовать в таком жанре, все же присутствует. Игру можно пройти, не убив ни одного динозавра, даже никого не покалечив и ни разу не применив пистолет. Так что Greenpeace по поводу здоровья виртуальных динозавров может не беспокоиться. Вообще, в данном моменте становится явственным желание Dreamworks понравиться если уж не всем игрокам, то по крайней мере, большей их части. Не могу отделаться от мысли, что это может получиться.

Еще один важный момент игры — интерфейс. Повторюсь еще разок — новшеств необыкновенно много. Реалистичность в данной области вновь берет верх, и не без оснований. При этом так стараясь облагородить интерфейс и сделать его максимально «приближенным к реальности», создатели **Trespasser** не умудрились усложнить его до последней крайности. Так, к примеру, управление ходьбой, прыжками и стандартными движениями осуществляется как и во всех обычных 3D Action-играх. Хотя некоторые не очень существенные моменты имеются и здесь. Так, к примеру, Strafe, то есть отход вбок, в **Trespasser** осуществляется несколько иначе, чем в том же Quake. Бесконечно перебирать ногами вбок нормальный человек не может, а посему быстрый отход возможен лишь в пределах одного шага. Дальше больше. Вы не сможете видеть количество патронов в револьвере, поскольку данная справочная информация никак не может соответствовать реалистичному взгляду Dreamworks на игровой мир. Так что придется запоминать, сколько пуль было в магазине до того, как, сколько было

потрачено в то время, как, и соответственным образом вычислять, сколько осталось после того, как. Но это еще что — счетчика здоровья тоже не будет. Разумеется, из тех же соображений. Вообще-то, если призадуматься о том, насколько бредовы и далеки от реальной жизни эти индикаторы, становится смешно играть в Quake. Определить же состояние здоровья подопечной можно довольно-таки легко — по скорости передвижения и наличии большого количества крови на теле. Тоже не Бог весть что, но зато почти как в жизни. Разумеется, не исключаются создателями игры и обмороки по случаю потери крови, и переломы рук, ног и прочих конечностей, а также некоторые другие неприятности на вашу голову.

Подходим к основной части — стандартная панелька «инструментов», на которую в известных вам играх выводилась вся важная информация, перечисленная выше, в данном шедевре отсутствует напрочь, оставляя полный экран для игрового действа. Предметы у героини хранятся на поясе с карманчиками, на который при случае можно и понавесить оружие, и наложить аптечек (видимо, это будут некие перевязочные материалы или какие-нибудь транквилизаторы). Соответственно, для всего скарба места не хватит и придется долго мучиться — выбросить вот этот пистолетик или оставить на месте. Разумеется, там, где вы его положите, он и останется, так что делайте зарубки на деревьях. Манипуляции же со всеми предметами в игре будут производиться самой обыкновенной рукой героини, в которой она будет носить оружие или же те предметы, которые она оружием считает. Рукой можно будет управлять при помощи мыши, что должно оказаться достаточно легко. Вцелом же передвижение героини скорее всего будет напоминать что-то типа симулятора робота, типа Heavy Gear или StarSiege, то есть прицел и собственно направление движения будут определяться различными раскладками. Разумеется, поворот на 180 градусов девушке не под силу, поэтому не надо пытаться свернуть ей шею. Вот насчет удобства и простоты управления я пока скромно помолчу. Поживем — увидим.

Остался последний животрепещущий вопрос. Как все это можно заставить приемлемо работать. Вопрос интересный и даже для богов из Dreamworks весьма насущный. Пока что на пресс-конференциях дизайнеры и программисты, потупив глазки говорят о том, что «Ничего особенного в сущности, для игры не требуется. Ну разве что 3D-акселератор.» Пока, опять-таки, рекомендуется Pentium 166 и 32 Мбайта оперативной памяти. Но мы с вами не вчера родились, и понимаем, что такую графику подобный компьютер точно не вытянет. Dreamworks, кажется, тоже это понимает и в спешном порядке пытается решить проблему с использованием 3D-акселераторов. Но дело в том, что чрезмерный объем текстурной информации, а также поистине сумасшедшее количество использованных движком полигонов, делает практически невозможным использование теперешнего поколения средств аппаратной акселерации. Кстати говоря, один кусочек леса, который условно можно принять за уровень (на самом деле, уровень по сути в **Trespasser** всего один) и который полностью должен загрузиться в память компьютера, занимает ни много ни мало около 60 Мегабайт, так что и вопрос о «минимальных 32-х» также пока висит в воздухе. Вполне возможно, создатели игры пойдут на уменьшение кусочков игры, загружаемых в память, или же создадут систему их дробления в зависимости от конфигурации каждой машины. Для акселераторов же было найдено весьма оригинальное решение. Те функции движка, которые акселератор способен «переварить», будут возложены на него, все остальное же будет рендерироваться в software-режиме. Решение великолепное, но не годится для акселераторов типа 3Dfx, которые перехватывают изображение видеокарты и не могут работать с нею одновременно. Видимо, для Voodoo будет придумано что-то еще. Пока же Dreamworks заверяет всех в том, что и без акселератора игра должна идти вполне приемлемо.

Trespasser — это то компьютерное воплощение Jurassic Park, о котором вы мечтали. И даже то, о котором вы не могли мечтать. Грандиозность проекта не поддается описанию. Его перспективы — даже приблизительным подсчетам. Dreamworks, похоже, близка к первой в своей истории грандиозной победе, к событию, которое будет иметь огромное влияние не только на игровую индустрию, но и на весь рынок развлечений. Зачем смотреть кино, когда можно просто побывать в реалистичном, совершенно натурально выглядящем и абсолютно настоящем мире? Выход **Trespasser** будет знаменательным событием, ведь только после него мы сможем точно сказать, перелистнула ли игровая индустрия новую страницу своей истории. Ну а полигоны — что ж, даже из них можно слепить отличную графику. Но вот пользоваться ими так, как это делает Dreamworks, еще надо уметь.

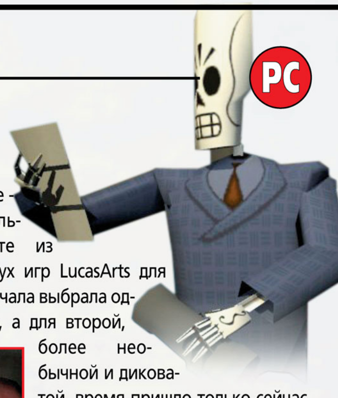
СИ

Сергей ОВЧИННИКОВ

БЕРЛИНА
Противостояние
Вьюга в Пустыне
СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ
Третий Рим
Схватка
DOKA
www.doka.ru

GRIM FANDANGO

PC



Как известно, ...загробный мир существует. Просто в какой форме — никто не знает.

Платформа: PC
Жанр: **Adventure**
Издатель: LucasArts
Разработчик: **LucasArts**
Требования к компьютеру:
P133, 24 MB RAM, 4 MB Video
Интернет:
www.lucasarts.com
Дата выхода: лето 1998

LucasArts умеет радовать. Хорошую или плохую, абсолютно любую игру этой компании всегда ждут с нетерпением и огромным воодушевлением. Конечно, далеко не всегда получаются шедевры, но, странное дело, похоже на фирму за эти неудачи никто не обижается. И вновь все ждут очередного творения. О любом другом подобном разработчике я бы сказал, что тот хорошо устроился, но с LucasArts такое понятие как-то не вяжется. Конечно, фирма обязана «Звездным Войнам» практически всем, что она имеет на сегодняшний день, но не стоит думать, что популярность этого уже достаточно старенького фильма сейчас была бы столь высока, если бы не прекрасные игры от LucasArts. Но сегодня речь пойдет не о StarWars. Помимо этого успешного сериала, среди неоспоримых козырей компании находятся и приключенческие игры. Это тот самый жанр, которому LucasArts умудрилась привить свое чувство вкуса, изменить саму его изначальную концепцию и, конечно же, заставить полмира играть в Maniac Mansion и все идейные продолжения этой эпохальной игры. Трудно переоценить вклад LucasArts в дело развития адвенчур, фирма выпустила столько суперхитов этого жанра, что их и перечислить сложно. Да и зачем — вы и так все их прекрасно знаете и сами исходили вдоль и поперек. Скоро у нас будет очередной праздник. Потому что LucasArts выпускает новую адвенчуру.

Есть в этой компании один замечательный человек, которого зовут Тим Шейфер (Tim Schafer). Он был дизайнером двух, пожалуй, самых громких приключенческих хитов последних лет — Day of the Tentacle и Full Throttle. Именно его, ну и еще, пожалуй, Рона Гилберта (Ron Gilbert), можно считать отцом-основателем стиля LucasArts в адвенчурах. В своем новом проекте он не собирается отходить от собственных принципов создания игр.

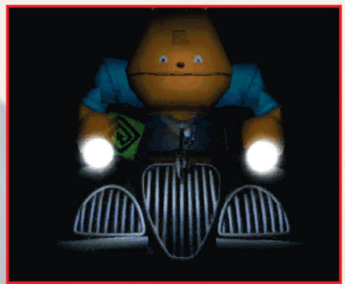
Grim Fandango привлек мое внимание еще с момента появления самого первого скриншота, который уж ясно давал понять, что за творение в обстановке полной секретности создается на игроверфях LucasArts. Эта фирма, как известно, числится, наряду с Sega, Nintendo и некоторыми другими, в списке самых неприветливых и не любящих общаться с журналистами, а посему информация об игре просачивалась хоть и из многочисленных ис-

Подпольная база борцов с криминалом. В Grim Fandango мафия настолько мощна, что от нее приходится прятаться

точников, но по таким мизерным капелькам, что создать более-менее полную картину будущего облика игрушки нам удалось только сейчас, спустя более полугода после первого анонса. В **Grim Fandango** нам предстоит путешествие в страну мертвых.

Основной офис LucasArts находится в южной Калифорнии, совсем недалеко от мексиканской границы, и вполне понятно, почему для очередной игры была выбрана столь оригинальная тематика. Дело в том, что у создателя **Grim Fandango** уже достаточно давно, еще до начала работы над Full Throttle, появилась странная идея использовать в каком-нибудь из своих проектов необыкновенно интересные элементы празднования Дня Мертвых в Мексике. Это в высшей степени интересный праздник, в который все жители маленьких городов придумывают себе картонные маски, на которых рисуют страшные рожи. Разумеется, потом в параде по улицам, принимающем черты карнавального шествия, множество смешных, забавных и даже страшных масок создают совершенно неповторимую атмосферу. Корни праздника, конечно же, лежат где-то там же, где находятся истоки как американского Halloween'а или нашего Ивана Купалы, просто Шейферу показалось, что обычай может послужить отличной основой для игры. Тогда же, в далеком 1993 году, был написан сценарий, причем работа над ним велась параллельно с Full Throttle. В результате из двух игр LucasArts для начала выбрала одну, а для второй, более необычной и диковатой, время пришло только сейчас. Поверьте, небольшая отсрочка наверняка пошла на пользу столь давно вынашиваемому проекту, к тому же, без теперешних технологий даже у такого талантливого дизайнера вряд ли бы вышло что-то действительно гениальное. Я не стану уговаривать вас обратить внимание на эту игру, постоянно доказывая, какая она хорошая и замечательная. Я просто расскажу о ней.

Как известно, надеюсь, всем, загробный мир существует. Просто в какой форме — никто не знает. Кроме, конечно, Тима Шейфера. У него это такое интересное место, попав в которое, человек теряет свое изначальное лицо и тело, превращаясь в скелет, снабженный соот-



ветствующим его образу жизни комплектом одежды и особой маской, на которой, видимо, в целях экономии времени Высшего Суда, написано абсолютно все, что необходимо знать об усопшем. Стоит только как следует вглядеться. Схема действия мира теней совершенно строго налажена, почти как конвейер. Каждый, кому посчастливилось там оказаться, имеет право на совершение огромного четырехлетнего путешествия по миру мертвых, с целью определить свое место в нем. Разумеется, в зависимости от размеров прегрешений в прошлой жизни, качество и класс путешествия будут в значительной мере варьироваться. Путешествовать по миру мертвых можно множеством различных способов, самый простой из которых — обычная прогулка пешком. Но это скучновато и неинтересно, к тому же, за отпущенные четыре года пройти всю территорию практически невозможно, поэтому наиболее «продвинутые» странники выбирают для себя более современные способы передвижения. Нет, не на метле, конечно. Можно взять напрокат автомобиль или отправиться через море в круиз на теплоходе, для же-

Обстановка окружающего мира не особо располагает к веселому времяпровождению. Гробы да гробы. Зато есть с кем пообщаться

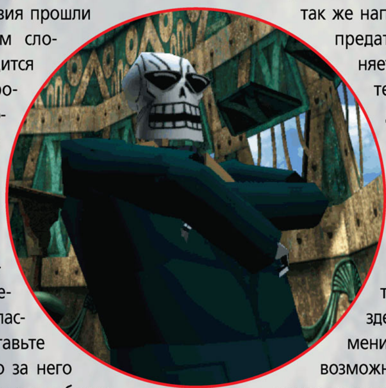
Сергей ОВЧИННИКОВ

По такой интересной пневмопочте к Мэнни приходит e-mail. Несмотря на ряд весьма значительных технических достижений, мир Grim Fandango все еще предпочитает пользоваться экзотическими способами связи. А где вы видели туристического агента из Царста мертвых с пейджером и сотовым?

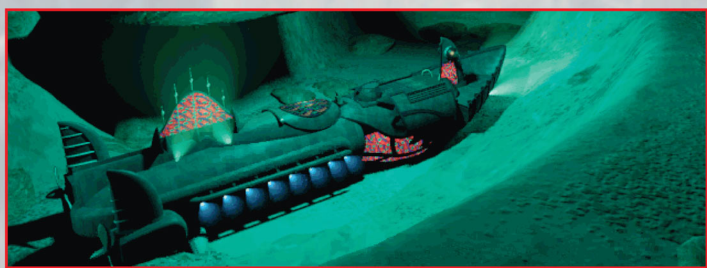
Разумеется, «просто так» ничто не заработает, и поэтому для единственно важной индустрии путешествий царства мертвых в этом своеобразном государстве создано множество рабочих мест.

лающих имеется и местечко на поезде. Кстати говоря, в **Grim Fandango** наиболее престижными считаются путешествия по железной дороге. Разумеется, «просто так» ничто не заработает, и поэтому для единственно важной индустрии путешествий царства мертвых в этом своеобразном государстве создано множество рабочих мест. Водители, экскурсоводы, хозяева ночных клубов и ресторанов, владельцы и продавцы магазинов и супермаркетов, туристические агенты... в общем, жизнь, то есть, смерть ничем не отличается от смерти, то есть жизни. Просто мертвые живут несколько иначе. Ясно?

Главный герой как раз является представителем этой ценной отрасли народного хозяйства — он туристический агент. Предлагает свежеприбывшим в загробный мир всевозможные маршруты, продает билеты, заказывает особые экскурсии, одним словом, работает. Да, кстати, он же занимается и «набором» потенциальных клиентов из мира живых. Берет в мозолистые костлявые руки потертую палку косы, надевает черный элегантный плащ с капюшоном и отправляется в мир живых искать клиентуру. Зовут его Мануэль Калавера (Manuel Calavera) или, проще говоря, Мэнни. Работу его нельзя назвать слишком пыльной или тяжелой, так что герой на момент начала действия вполне доволен своей смертью. Чтобы достичь, наконец, своей мечты, настояще-го рая закрытого для обычных смертных Land of Eternity, он должен удовлетворить определенное количество заявок туристов и проследить за тем, чтобы их путешествия прошли нормально. Одним словом, Мэнни приходится обеспечивать «уровень продаж». Чтобы, наконец, достичь своего идеала, Мэнни нужно найти для себя идеального клиента-праведника, заслуживающего путешествия первого класса. И такой, представьте себе, находится, но за него придется еще побороться с безжалостными конкурентами, стремящимися заполучить выгодную сделку. Это и будет первая головоломка. Первая и основная. Все дело в клиенте. Mercedes Colomar, юная красавица, прожила совершенно праведную жизнь и теперь заслуживает



всего самого наилучшего. Такая не может не заинтересовать нашего горемыку. Он безнадежно влюбляется. Но это еще не самое страшное. Мир загробной жизни так же наполнен интригами и предательствами, подчиняется корыстным интересам и беспощаден к наивным душам, как и мир живых. Билет первого класса Мерседес похищен и заменен на какую-то третьесортную поездку. А здесь отложить или отменить путешествие невозможно. Основные подозрения падают на нашего героя, и его немедленно увольняют. Постепенно, с течением времени Мэнни начинает понимать, что мир, в котором он живет, далек от идеального. А его бывшие друзья, оказывается, весьма прилично замешаны в темных делишках. Выясняется, что в стра-



Мерседес Коломар — девушка мечты. Такая утонченная, хрупкая, красивая. Нет, это безнадежно

не организована крупная криминальная инфраструктура, руководит которой некий Hector La Mans, бывший начальник нашего героя. Именно он придумал всю эту историю с похищением билетов и теперь, когда его заговор находится под угрозой раскрытия, он сделает все возможное, чтобы убрать Мэнни с дороги, или, как это говорится в мире **Grim Fandango**, «спрутировать» его. Поскольку убить мертвого невозможно, гангстеры мира мертвых придумали способ, как можно заставить замолчать даже скелет. «Спрутировать» кого-либо, то есть превратить в пыль, разобрать по косточкам и отдать под удобрения для цветочков для этих злодеев плевое дело, и поэтому Мэнни приходится скрыться и начать долгое путешествие по миру мертвых в поисках от-

Сергей **Овчинников**

Объясняться с клиентом всегда нелегко. Ну, а с этой красавицей — и подавно

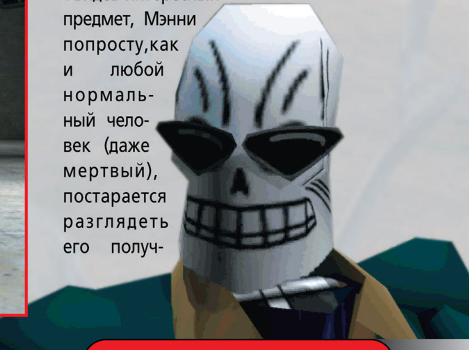
Несмотря на то, что большая часть принципов, касавшихся игрового процесса, в новом движке осталась, в связи с переходом в три измерения крупных изменений потребовал интерфейс. Отныне (и навеки) в адвенчурах от LucasArts будет отсутствовать курсор...

ветов на свои вопросы и в надежде когда-нибудь расстроить планы криминальной братии. Он нанимает себе в помощники водителя — громилу Glottis'а, добродушного и простоватого демона, который станет его большим другом. Поначалу герой просто пытается найти Мерседес и помочь ей выпутаться из неприятностей, но потом выясняется, что хищение билетов в путешествия и замена их на ничего не стоящие поставлена на широкую ногу, причем все люди, таким образом получившие вместо заслуженного по праву отдыха мучения, стали куда-то внезапно пропадать. Мэнни понадобится четыре года и огромное количество вашей помощи, чтобы в конце концов разобраться в этом запутанном деле и таким образом заслужить себе самому право на счастье и покой. Нашему герою предстоит переменить множество занятий и профессий, постепенно приближаясь к разгадке. Он будет руководить ночным клубом и щеголять в белом смокинге на балах, станет капитаном крупного теплохода. **Grim Fandango** — самая большая приключенческая игра LucasArts, и, что интереснее всего, на протяжении игрового действия (напомню, что оно растянуто на четыре года), персонажи и их характеры будут изменяться так, как им велит сюжетная канва. Для создателей игры именно этот момент интересен более всего — как заставить героев выглядеть живыми людьми, а не просто странными куклами с дикими масками. Для того и понадобились пресловутые четыре года. Вы сможете проследить, как герои меняют свои убеждения, мечты и совершают совершенно различные поступки на протяжении десятков и сотен сцен.

Основу **Grim Fandango** составляют диалоги персонажей, собственно, как и в любой другой игре от LucasArts. Именно от них вы получите максимум удовольствия (если, конечно, владеете английским). Как и всегда, подбору актеров уделялось особое внимание. Всего в игре более семи тысяч реплик, диалогов, что втрое больше, чем даже в насыщенном Full Throttle. Стоит только несколько минут послушать диалоги в Grim Fandango, и вы стопроцентно влюбитесь в эту игру. Поскольку персонажей в **Grim Fandango** больше пятидесяти, вы также можете рассчитывать, что гримасы «масочных» лиц вам никогда не надоедят, ведь дизайну героев посвятили чуть ли ни все свое рабочее время целых два десятка художников, в числе заслуг которых прелестные щупальца из Day of the Tentacle и сумасшедшие Сэм с Максом, и звери-байкеры из Full Throttle. Но даже не это главное в красоте **Grim Fandango**.

Основу великолепия заложила графика, которая теперь предпочла плоским картинкам объемные и, уж тем более, плоским маскам настоящие трехмерные лица героев. Иными словами, свершилось чудо — LucasArts пошла на изменения во всемирно известном самом старом из всех ныне живущих движке SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion), созданным еще в середине восьмидесятых Роном Гилбертом для его бессмертного произведения, положившего начало суперсериалу адвенчур от LucasArts. Несмотря на то, что большая часть принципов, касавшихся игрового процесса, в новом движке осталась, в связи с переходом в три измерения крупных изменений потребовал интерфейс. Отныне (и навеки) в адвенчурах от LucasArts будет отсутствовать курсор. Контроль за передвижением героя по экрану будет осуществляться без участия посредников. Как и в Mario или Tomb Raider, вы вольны послать героя куда угодно одним лишь нажатием клавиши. Хотя в данном случае игру проще все же сравнить с Resident Evil, поскольку в Grim Fandango герои полигональные, а окружающий их мир является не более чем хорошо отредеренной (скажем больше, необыкновенно хорошо) плоской картинкой. Еще одна немаловажная деталь заключается в том, что реагировать на все явления внешнего мира наш герой будет не при помощи радостно зажигающейся всеми цветами руки или пятипиксельной палочки с треугольным наконечником. Увидев интересный предмет, Мэнни попросту, как и любой нормальный человек (даже мертвый), постарается разглядеть его получ-

В одном из своих парадных костюмов для «выхода в свет» герой просто обворожителен. В смокинге тем более



Сергей ОВЧИННИКОВ

ИДДК

НАШИ ДИСКИ — ВАШИМ ДЕТЯМ

Эта энциклопедия будет ценнейшим дополнением к домашней библиотеке каждого ребенка. На экране Вашего компьютера оживут и примут зрительные образы чудеса и тайны науки. Компьютерная энциклопедия в точной форме передает содержание Оксфордской Детской Энциклопедии — лучшей энциклопедии для детей. Удобный пользовательский интерфейс позволяет легко и быстро находить нужный материал для просмотра.

Купим готовые игровые и мультимедиа проекты на любой стадии завершенности.
Тел. (095) 946-08-02

МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!

ТАЛАНТЫ ИЩУТ ПОДДЕРЖКИ!

МЫ НАХОДИМ ДРУГ ДРУГА И ВМЕСТЕ СОЗДАЕМ ШЕДЕВРЫ!

Уникальный диск, позволяющий Вашему ребенку получить основы знаний одного из четырех языков: английского, французского, немецкого или испанского.

Информация представлена в увлекательной и доступной форме. Каждое действие ребенка сопровождается красочной анимацией или показом видеороликов.

Четкое воспроизведение всех слов и фраз носителями языка, отличные звуковые эффекты, элементы игры позволяют хорошо и быстро усвоить языковой материал.

Наши партнеры:

Москва:
1С (095)737-92-57
Видеосервис (095)362-77-46
Формоза (095)232-26-62, (095)234-2164
Амбер (095)273-85-87
Союзмультимедиа (095)263-10-39
Акелла (095)242-03-23
Вист-Софт (095)159-40-01 (доб. 167)
Электроника СВТ (095)131-25-27
Новый диск (095)932-61-78

Санкт-Петербург:
Лайт Про (812)311-83-12

Екатеринбург:
Тим ЛТД (3432)42-29-56

Минск:
Видеопечать (017)265-33-34

Оренбург:
Компьютерные игры (3532)55-03-90

Владивосток
Ралма (4232)321-731

Краснодар
СОФТ (8612)317-147
ФМ (8612)651-120

Казань
Сан-мультимедиа (8432)755-615

Самара
Прогресс-Т (8462)669-869
Класс-Видео (8462)430-299

Ростов-на-Дону:
Гэндальф (8632)640-177
Катюха 901-496-36-84

Челябинск:
Компакт-Сервис (3512)37-14-52

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК И УСЛОВИЙ РАБОТЫ В ДИЛЕРСКОЙ СЕТИ ОБРАЩАТЬСЯ:

1 Хорошевский пр. 16-1, цокольный этаж 3 подъезда
E-mail: cyberpun@dialup.ptt.ru WWW.HOMECOMPUTER.RU
Тел. (095) 946-0802, (095) 945-6886; факс (095) 945-6976

Розничная продажа: м-н «Радиотехника» ул. Новокузнецкая, д.17/19, стр. 1. т.(095)145-23-47

Заказ и бесплатная доставка курьером по Москве (на дом и в офис): т.145-23-47

LucasArts, уже давно подтвердившая свое призвание у основных игровых сердцеедов, на сей раз, похоже, превзошла себя. Grim Fandango поражает, удивляет, заставляет верить и ждать. Чуть ли ни насильно...

ше, слегка наклонится, и тем самым даст вам знать, что в этом месте лежит что-то достойное внимания. Разумеется, мир **Grim Fandango** далеко не так реалистичен и комплексен, как какая-нибудь Ultima, и особенно большого количества бесполезных предметов вы найти не сможете. Просто игра ориентирована совсем не на это. Создатели игры очень гордятся результатом своей работы и совершенно серьезно говорят, что созданная ими новая технология вполне способна вести приключенческие игры компании еще на протяжении доброго десятка лет. Учитывая то, что SCUMM является скорее смысловым и содержательным компонентом адвенчур от LucasArts, возможно и то, что новая идеология сможет успешно выжить и в нашем безумном мире. Что касается технологического наполнения, то оно вольно изменяться как угодно. В **Grim Fandango** же графика подобрана практически идеально. Видно и то, что программисты постарались на славу, и то, что художники не зря получают свои, наверняка, весьма высокие зарплаты. Для создания многочисленных ландшафтов игры использовались пакеты SoftImage от Silicon Graphics, тот же самый инструментарий, каким пользуются создатели спецэффектов лучших голливудских фильмов. Разумеется, без традиционной помощи со стороны Industrial Light & Magic не обошлось и на этот раз. На сей раз ребята из подразделения компании LucasFilm по разработке спецэффектов создали добрую половину заставок для **Grim Fandango**, которых всего в игре тридцать, а общая их продолжительность приближается к часу экранного времени. Заметьте, что из всех 7000 линий диалогов в роликах задействованы всего несколько сотен, а значит, мультики в игре будут весьма и весьма наполнены действием. Новый шедевр LucasArts будет любить 3D-акселераторы и не любить обычный software-режим. Уже сейчас компания говорит о том, что «наибольшее удовольствие» игрок получит только при наличии этого устройства. Читай, «без него не будет ни смотреться, ни играться». Похоже, что эра 3D-акселераторов пришла и на рынок адвенчур.

В **Grim Fandango**, как уже можно было догадаться, очень много юмора. Порой весьма специфического и даже отдающего «чернушкой», но, тем не менее, всегда весьма и весьма забавного. Надо сказать,

что даже голоса героев звучат совершенно комично, причем достигается этот эффект без стандартного клоунского кривляния, которому в **Grim Fandango** нет места. Почему-то считается, что для того, чтобы рассмешить зрителя, надо стараться это сделать всеми силами. LucasArts же действует по-другому, больше намеками, деталями, забавными смысловыми сочетаниями. Кто ни помнит классический случай с высмеиванием американских президентов в Day of the Tentacle? А ведь там не было ни малейшего эпизода, указывавшего на то, что шутка — это шутка. Потому-то даже играя во второй или третий раз, вы сможете находить что-то уникальное, ускользнувшее

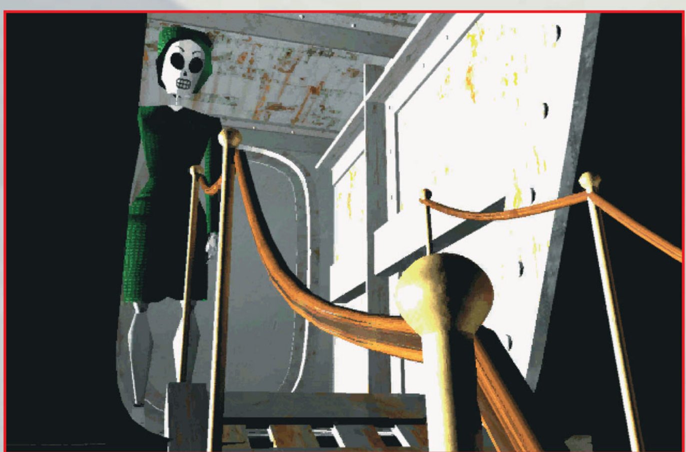
раньше от вашего внимания. Принцип действует и с головоломками, которые в **Grim Fandango** не только будут выглядеть забавными в связи со своей загробной сущностью, но станут использовать типично LucasArt'овские приемчики. Ну, возьмем, к примеру, самый простой вариант. На второй год вашего путешествия судьба забросит Мэнни в портовый район какого-то странного города. Для расследования понадобится то ли вскрыть какой-то сейф, то ли просто добыть рабочий инстумент для чего-то другого. Ну что в данном случае можно сделать? Понятно, что инструменты есть только у рабочих в порту. Как же их раздобыть. Попросить, поменять, купить, украсть? Ничего подобного. Согласно концепции **Grim Fandango**, действовать надо несколько безумно. Почитайте Маркса или других передовиков социалистических идей. Правильно, надо организовать рабочий профсоюз и устроить первомайскую демонстрацию (можно даже какую-нибудь шестифевральскую). Пока рабочие будут радостно шествовать перед капиталиста-

ми с плакатами и транспарантами, вы сможете совершенно спокойно получить доступ к своей цели. Скажете, это безумие? Ну а кто просит вашего героя быть

занудно-идиотливым? Расслабьтесь и дайте игре идти своим ходом.

Последння деталь, о которой хотелось бы поведать — это музыка. В Grim Fandango мастерство композитора достигло, как мне кажется, своего апогея. Над саундтреком к игре трудится все тот же человек, одаривший нас чудесными мелодиями в Day of The Tentacle и всех сериях Monkey Island. Лирические мелодии с легким мексиканским оттенком не просто красят игру — они делают ее неповторимой. Пока мне удалось послушать лишь некоторые из них — впечатление оставляют просто неизгладимое. Думаю, что через месяц или два мы постараемся поместить демо-версию **Grim Fandango** на диск, прилагаемый к журналу, и вы сможете убедиться во всем сами.

LucasArts, уже давно подтвердившая свое призвание у основных игровых сердцеедов, на сей раз, похоже, превзошла себя. **Grim Fandango** поражает, удивляет, заставляет верить и ждать. Чуть ли ни насильно. Что тут еще скажешь, если я, к примеру, пересматривал несколько роликов, любезно присланных компанией, раз, наверное, по пятнадцать. И это за один день. Не знаю, право. Может быть, это помешательство. Но Боже, какое приятное. Писать больше не могу. Сейчас выключу монитор и компьютер, оставлю все дела и работу, и начну ждать. Кто знает, может быть вскоре игра и появится. Пока же очень осторожно ориентировочно выход **Grim Fandango** назначен на середину лета. **СИ**



Сергей **ОВЧИННИКОВ**

МУЛЬТИМЕДИА АЛЬБОМ
ПРАКТИЧЕСКАЯ
САМООБОРОНА
© "Зареалье" 1997-1998г. Все права защищены.
ЗАРЕАЛЬЕ
продолжает серию ММ альбомов по практическому применению достижений современной психологии.
Этот диск – о практике эффективных и простых приемов самообороны. Благодаря им Вы обретете уверенность и хорошую физическую поготовку. Несколько сеансов психотренинга помогут преодолеть неуправляемый страх и изменят отношение окружающих к Вам.
КАК
ДЕЛАТЬ
РЕКЛАМУ
"Как делать рекламу"
Популярный учебник, посвященный психологическим основам воздействия рекламы на потребителей и техническим приемам производства рекламных материалов.
ПРАКТИЧЕСКИЙ
ГИПНОЗ
"Практический гипноз"
Полезное дополнение к домашней аптечке.
Содержит только научно-обоснованные методики (такие как аутогенная тренировка, снятие стресса и некоторых болезненных состояний). Содержит бесценную информацию о том, что и Как надо произносить, чтобы сеансы психотерапии воздействовали на подсознание правильным образом.

PS N64

Duke Nukem: Time to Kill

У приставочного ответвления Duke Nukem есть все шансы стать хитом.

Платформа: PlayStation, N64
Жанр: **стрелялка от третьего лица**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **n-Space**
Дата выхода: осень (PS), зима (N64)
Интернет: **www.gtgames.com**

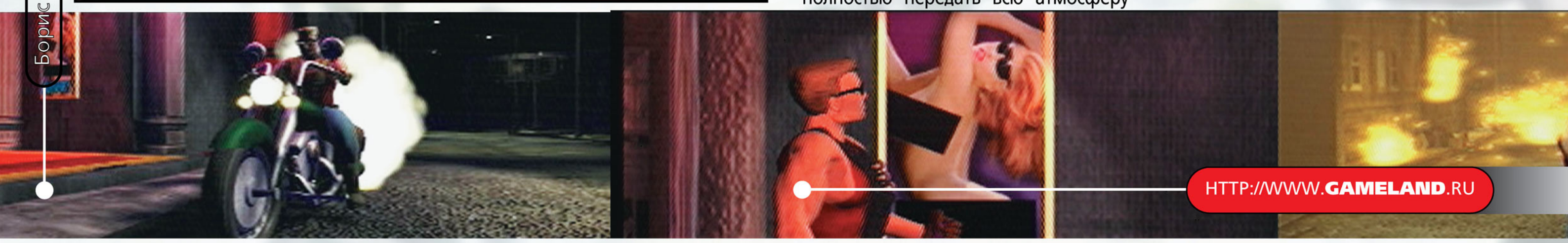
Никто не будет оспаривать тот факт, что легендарный Duke Nukem 3D, которому удалось в свое время потеснить в умах игроков даже творение основателей жанра Quake, уже навсегда вошел в историю компьютерных и видеоигр. И наибольший вклад в это дело внесла совсем не технология, на которой была построена игра, и совсем не какие-то глобальные нововведения в игровом процессе, а скорее всего сам персонаж Duke Nukem и окружавший его игровой мир. К похожему выводу, видимо, недавно пришло и руководство GT Interactive, которое поручило практически неизвестной команде разработчиков n-Space сделать совершенно новую игру специально для игровых приставок, в главной роли которой был бы сам Duke Nukem. И знаете ли что? Эта задумка сработала. По крайней мере, то, что показали нам представители компании во время их визита к нам в редакцию, действительно заставило нас поверить в тот факт, что у приставочного ответвления Duke Nukem есть все шансы стать хитом.

Разработчики действительно постарались на славу и явно переплюнули своим творением тот же Tomb Raider 2

Начнем с того, что в данной версии игры разработчики решили использовать модную на игровых приставках перспективу от третьего лица. Кроме этого, главный персонаж игры теперь наделен множеством новых возможностей, которые являются прямым следствием применения в игре такого подхода к ее реализации. По большому счету, Duke Nukem: Time to Kill можно смело назвать настоящей вариацией на тему Tomb Raider. Но этот факт вряд ли сослужит проекту плохую службу. Ведь даже сам Duke Nukem 3D, по своей сути, был такой же вариацией, но только на тему Doom. Однако, отрицательно на его популярности это совсем не сказалось. Даже наоборот. Именно благодаря тому, что создатели Duke Nukem 3D не стали изобретать велосипед, а, скорее, решили сделать игровой мир более доступным, интересным и веселым, их игра и смогла стать тем, чем не смогли стать десятки других произведений в этом жанре. Ничего особо нового в игре нет, но то, что получилось у разработчиков от скрещения Tomb Raider с миром и персонажами Duke Nukem 3D, выглядит настолько органично, что даже трудно в это поверить.

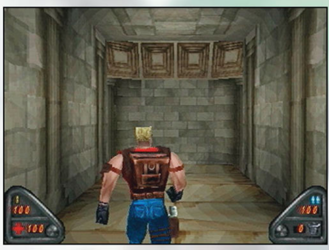
Начнем же мы с того, что смог получить для себя Duke от незабвенной Лары. Во-первых, это полностью полигонный мир игры и перспективу от третьего лица. Во-вторых, множество разнообразных движений, начиная от полноценного прыжка и заканчивая настоящими акробатическими трюками. Кроме этого, сам игровой процесс был намеренно смещен в сторону Tomb Raider'а, и от этого он получил свежие нотки приключенческой игры. Дизайн уровней также стал отражать новый для героя стиль игры. Головоломки стали немного сложнее, а их расположение на уровнях более соответствует размеренному приключению, нежели практически бездумной стрелялке. Тем не менее, над всем этим томбрайдеризмом витает настоящий дух Duke Nukem 3D, который привносит в игру необходимые ей для выделения из толпы себе подобных качества. Для начала стоит отметить, что разработчикам данного продукта удалось полностью передать всю атмосферу породившей ее игры. По крайней мере, первые несколько уровней вообще можно назвать настоящим ремиксом первых уровней легендарной стрелялки от первого лица. Этому умозаключению способствует также использование в игре большинства знакомых нам врагов и применяемого оружия. К примеру, в **Time to Kill** удачно применена возможность Дюка не только стрелять, но и орудовать своей собственной ногой. Этим нехитрым приспособлением вы не только можете просто ударить врага, но также и провести небольшую комбу, как в драках. Кроме этого, вашей же ногой вы можете с треском открыть многие двери и тем самым решить простые головоломки. Также, в отличие от Tomb Raider, наш знаменитый герой может не только бегать и прыгать, но и приседать. В DNTTK вернулось практически все оружие Дюка, от ружья до гранат. Еще одна важная деталь, которая нашла свое место в этом продукте, это возможность на время поменять перспективу с вида от третьего лица на вид практически «из глаз» героя. Говоря практически, я имею в виду тот факт, что в данном проекте разработчики все-таки решили полностью отойти от использования вида от первого лица и вместо этого предлагают нам воспользоваться камерой, которая расположена практически за спиной нашего героя. При использовании же этой перспективы, камера просто приближается к персонажу очень близко, а сам он

Борис РОМАНОВ



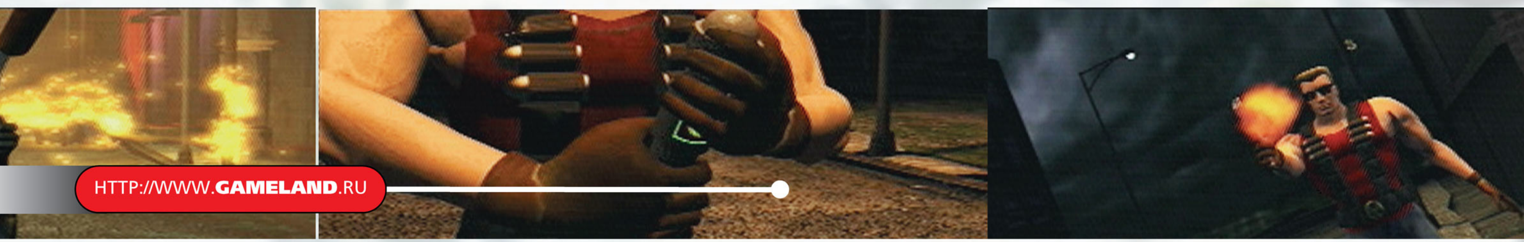
на время становится прозрачным, чтобы не мешать обзору. С помощью этого нехитрого трюка вы можете легко решить проблему с дурацкой камерой (которая в альфа-версии игры пока обладала всеми недостатками камеры Tomb Raider'a), а также осуществить настоящую прицельную стрельбу, практически как в MDK. К примеру, в одном из уровней меня просто привела в восторг одна из головоломок. Посередине площади находился некий колодец, над которым на веревке висел повешенный преступник. Просто ради интереса я переключил перспективу на вид от первого лица и, прицелившись, выстрелил по веревке. Как и следовало ожидать, веревка была порвана, висельник упал в колодец, а мне открылся новый проход. Честно говоря, я не ожидал от этой игры такого внимания к деталям, и поэтому был этим ошарашен. И именно с этого момента мне стали явно бросаться в глаза все те моменты, которые делают эту игру чем-то большим, нежели просто объединением Дюка и Лары. Во-первых, в игре будет использована гораздо более обширная и яркая цветовая палитра, нежели в отмеченных выше играх. В результате этого, **Duke Nukem: Time to Kill** получил свой собственный, неповторимый вид. Подбор цветов в игре действительно радует глаз и является одним из тех факторов, которые отделяют **DNTTK** от прочих проектов в этом жанре. Кроме этого, разнообразные модные сегодня спецэффекты (освещение в реальном времени, прозрачные взрывы и т.п.) также делают свое черное дело и заставляют нас поверить в то, что данный проект действительно является современным и актуальным произведением. Дизайн новых врагов можно смело назвать стильным и в чем-то напоминающим работу художников, создавших MDK. Кстати говоря, Time to Kill явно получили свое вдохновение и в этом стильном хите прошлого года. Как уже было сказано выше, Duke теперь может осуществлять прицельную стрельбу. Однако, в отличие от MDK, в **Time to Kill** эта возможность дарована игрокам всегда. Например, если вы это сумеете сделать, вам предоставлена возможность одновременно бежать и прицельно стрелять по врагам. То же самое можно сказать и про все другие ситуации, в которых может оказаться главный герой игры. И если разработчикам удастся отшлифовать эту возможность до совершенства, то нам останется только им поаплодировать.

Duke теперь может осуществлять прицельную стрельбу. Однако, в отличие от MDK, в Time to Kill эта возможность дарована игрокам всегда.



И вот весь этот коктейль, замешанный на основе различных проверенных временем игр, и делает этот приставочный Duke Nukem, пусть пока и не особо революционной, но все-таки самобытной и довольно интересной игрой. Здесь стоит напомнить, что все это смешение разных стилей в конце концов родило действительно органичный продукт. А ведь до первого с ним знакомства, в наших глазах он явно скатывался в категорию типично коммерческих проектов на потребу дня.

Борис РОМАНОВ



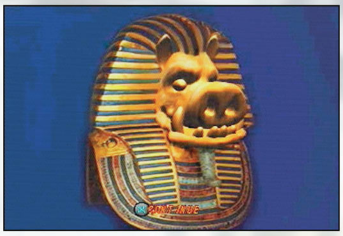
Название же игры, Time to Kill, было выбрано не случайно. Все дело в том, что в процессе игры главный герой будет перемещаться не только в пространстве, но и во времени. Вместе с этим будет меняться не только окружающая вас действительность, но и вид ваших врагов, а также ваша одежда. По той версии игры, в которую мне удалось поиграть, можно было понять, что наряду с привычным постапокалиптическим Лос-Анджелесом, в игре будут присутствовать уровни, навеянные древним Римом, диким западом, а также несколько уровней из будущего.

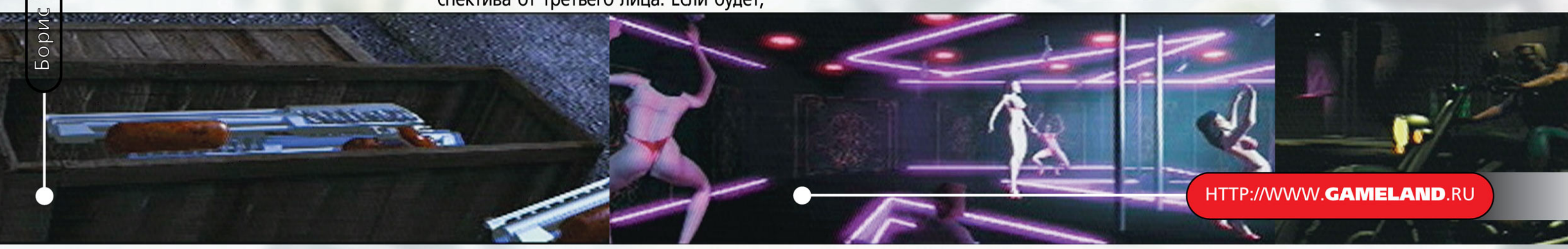
Название же игры, **Time to Kill**, было выбрано не случайно. Все дело в том, что в процессе игры главный герой будет перемещаться не только в пространстве, но и во времени. Вместе с этим будет меняться не только окружающая вас действительность, но и вид ваших врагов, а также ваша одежда. По той версии игры, в которую мне удалось поиграть, можно было понять, что наряду с привычным постапокалиптическим Лос-Анджелесом, в игре будут присутствовать уровни, навеянные древним Римом, диким западом, а также несколько уровней из будущего. Но так как игра еще далеко не закончена, общее количество миров и уровней в ней нам пока неизвестно. Единственный вывод, который можно сделать уже сейчас, так это то, что в каждом из тематических миров будет по крайней мере два-три различных уровня. Стоит отметить, что над темами уровней работали сами дизайнеры из 3Drealms, которые постоянно консультируют молодежь из n-Space по поводу реализации на игровых приставках проекта с участием их собственного героя.

Что касается графической стороны игры, то пока мы можем говорить только о ее версии для PlayStation. В данном случае, разработчики действительно постарались на славу и явно переплюнули своим творением тот же Tomb Raider 2. Тем не менее, по сравнению с другими играми в этом жанре, которые появятся в этом году на PlayStation, **Time to Kill** просто удалось поддержать марку, но никак не обогнать их. Иными словами, не ждите от него чего-либо на уровне Metal Gear Solid или Legacy of Kain 2. Тем не менее, графическая сторона этой игры действительно конкурентноспособна и готова порадовать многих фанатов Duke'а и PlayStation. Особенно хорошо у разработчиков получились прозрачные взрывы, которые буквально заполняют собой весь экран. С другой стороны, вода в данной игре у n-Space явно пока не получается, хотя время исправить это у них еще есть.

Еще одна интересная особенность, которую нам пока не удалось испробовать на себе, а именно — возможность одновременной игры двух игроков с разделением экрана горизонтально или вертикально пополам. Как и следовало ожидать, для реализации этой возможности разработчикам пришлось создавать специальный набор уровней, о которых нам, правда, пока ничего неизвестно. Также пока не ясно, будет ли использоваться в deathmatch'ах перспектива от третьего лица. Если будет, то **Time to Kill** станет первой в истории игрой, в которой была бы реализована эта возможность. Одним словом, нам будет очень интересно посмотреть, во что это все у них выльется.

К сожалению, кроме привычных нам багов, альфа-версия **Time to Kill** имела один очень большой недостаток, а именно — ужасно запаздывающее управление. И хотя представители GT Interactive заверили нас в том, что этого в финальной игре не будет, мне всегда казалось, что первое, что должны сделать разработчики, так это решить раз и навсегда проблему с точным и отзывчивым управлением. С другой стороны, большинство уровней в игре были уже практически готовы и действительно радовали глаз своим проработанным дизайном. В общем, все что осталось сделать разработчикам этой игры, так это подчистить движок, улучшить управление, добавить полную анимацию монстрам и закончить работу над режимом игры вдвоем, — и можно будет спокойно выпускать эту игру. И если они смогут справиться с этими проблемами за оставшиеся до выхода игры несколько месяцев, то мы сможем с превеликим удовольствием констатировать появление нового хита. **СИ**





Борис РОМАНОВ

LEIFHEIT

Made in Germany

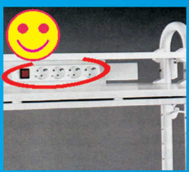
5 JAHRE GARANTIE

КРУПНЕЙШИЙ НЕМЕЦКИЙ КОНЦЕРН ПО ПРОИЗВОДСТВУ ТОВАРОВ ДЛЯ ДОМА
ПРЕДСТАВЛЯЕТ ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

PC-MASTER CAR

PC MASTER CAR снабжен:

SERVICE Line



-удлинителем для 4-х электропотребителей и одним шнуром к розетке

-4-мя роликами, 2 из которых с фиксаторами-удобная уборка!

-полкой под мышь выдвигающейся как вправо, так и влево

-складывающейся полкой с возможностью крепления как справа, так и слева

PC MASTER CAR обладает прекрасной эргономикой за счет возможности регулировки полок по высоте с точностью до 50 мм

$209,99
$170,99*

* -без электрического удлинителя

А также в ассортименте:

-удобные столы для дома

-необходимые приспособления для компьютерной техники

-полка для размещения вертикального системного блока компьютера
*(к MASTER-CAR и HOME-CAR)

-столы для размещения периферийной и оргтехники

Компьютерные столы от LIEFHEIT AG (Германия) можно встретить в компьютерных салонах и классах, офисах и дома. Сборка отнимет у Вас не более 15 минут. На PC MASTER-CAR можно установить: системный блок, монитор, клавиатуру, мышь, принтер, факс-модем, а также удобно расположить бумагу, дискетты и т.д. На обычном столе все это займет площадь не менее 150х80 см.

Прекрасная эргономика, экологически чисто и удивительно прочно - все это столы PC MASTER-CAR от LEIFHEIT AG!

Дилерам предоставляются скидки до 25 %!

Эксклюзивный поставщик товаров SERVICE line концерна LIEFHEIT AG в России PICTURE International Ltd

Розничная торговля: 192-0158; Оптовая торговля: 192-8663. КРУГЛОСУТОЧНО.

GSM

Дизайн и верстка ASTRON a.c. '98

Gabriel Knight III

PC

Gabriel Knight III обещает стать настоящим событием в жанре ...

Платформа: PC
Жанр: **Adventure**
Издатель: Cendant Software
Разработчик: **Sierra FX**
Дата выхода: декабрь 1998
Интернет: **www.sierra.com**

В трехмерном же мире создатели GK3 создают полноценную зависимую от физических законов атмосферу

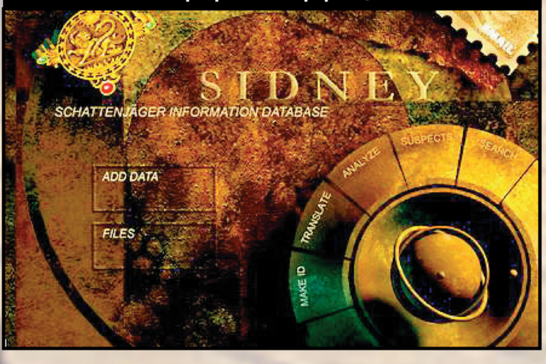
Сергей **ОВЧИННИКОВ**

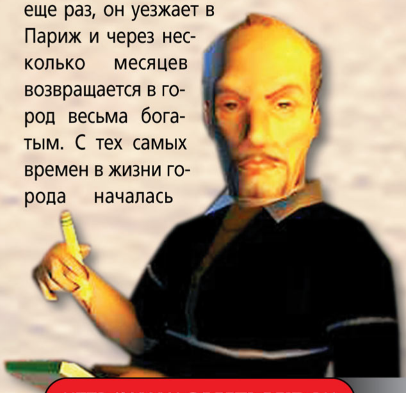
Во всей игровой индустрии, наверное, существует лишь один человек, который способен делать игры, наводящие ужас. Нет, я не говорю о пугающем Resident Evil, построенном полностью на принципе неожиданности и атмосферности. Дело совсем не в этом. Страх и ужас — достаточно различные чувства. Если от пары часов играния в RE вы начнете вздрагивать каждый раз, когда за дверью послышатся шаги, то впечатления от нескольких часов, проведенных хотя бы с одной из игр серии **Gabriel Knight**, запомнятся надолго. Дизайнер, автор сценария и неизменный продюсер сериала **Gabriel Knight**, самого молодого после Phantasmagoria начинания Sierra, Джейн Дженсен (Jane Jensen), обладает совершенно уникальным талантом. Она умеет рассказывать страшные истории в играх так, как это не удавалось еще никому. Казалось бы, насколько страшна может быть история про какого-нибудь оборотня или про культ вудуистов? Дженсен всем своим творчеством показала, что сюжет может быть подан под таким острым соусом из переплетения мистики, ужасов, весьма странных взимоотношений персонажей и стандартного налета жанра Adventure, что большинство обычных игроков можно напугать до икоты и дрожи в коленках. Признаться, до появления **Gabriel Knight** я и сам мало верил в то, что компьютерная игра способна давать такие ощущения. Но сразу же после Intro первой части этой игры, после душераздирающей сцены повешенной в лунном свете фигуры, медленно покачивавшейся из стороны в сторону, стало ясно, что кинематограф потерял еще один свой «эксклюзив». Вторая часть игры, появившаяся почти сразу после какой-то детской Phantasmagoria, пугавшей вывернутыми наизнанку внутренностями и раскрашенным в забавные цвета клоуном, в которого-де вселился страшный дух, стала, на мой взгляд, лучшим представителем жанра. Если кто-то отвернулся от The Beast Within, не воодушевленный плоскими картинками и полосатым видео, а также чудовищной сложностью, то сделал он это напрасно. Стоит лишь один раз взглянуть в глаза волку, и вы — потерянный для общества человек. Пока последняя загадка действительно жуткой истории не будет разгадана, от игры вы далеко не отойдете. Следуя установленным и ею же самой принципами создания психологических ужастиков, Джейн Дженсен сейчас работает над третьей частью игры. **Gabriel Knight III** обещает быть совершенно иным, чем все предшествующие проекты. Но главное останется — всепобеждающая сила страха вновь позовет вас к мониторам, а не чувствующие ничего пальцы автоматически положат диск на блюдце привода CD-ROM. **Gabriel Knight III**. Можете не верить, но у меня в момент написания статьи по коже бегали мурашки.

Эта элегантная дама любит покурить на свежем воздухе

Разделавшись с мистериями Германии и Америки, бывший журналист и писатель, а также потомственный дворянин Gabriel Schattenjager теперь заинтересовался французскими изысканными вампирами. А также — историей многовековой давности, ключом к которой послужат, как это обычно бывает в серии **Gabriel Knight**, совершенно непримечательные с исторической точки зрения события. Знатная семья французских аристократов, видимо, наслышанная о подвигах команды нашего героя, приглашает его в свое имение, мирный тихий и весьма симпатичный замок. Выясняется, что на семье с незапамятных времен висит странное заклятье — у всех ее членов часто бывают совершенно необъяснимые видения, в которых главным образом участвуют вампиры. Небезосновательно полагая, что все это является происками какого-то жуткого культа, глава рода просит во всем разобраться и, главное, постараться оградить его сына от беды. Как это ни печально, именно в первую ночь «дежурства» мальчика похищают. Следы похитителей приводят в небольшой городок Rennes-le-Chateau, в котором и будет происходить все основное действие игры. Похищение — это только завязка, маленькая ниточка, которая в результате приведет расследование к гигантскому религиозному культу, базирующемуся на сокрытых тайнах христианства. Но, согласно законам жанра, выяснится все далеко не сразу. Основная сюжетная линия исходит от истории двухсотлетней давности, когда некий монах или служитель монастыря оставил в стенах небольшой часовни в Rennes-le-Chateau зашифрованные послания. Сотней лет позже их нашел священник по имени Berenger Sauniere. Поначалу он пытался расшифровать послания самостоятельно, используя все свои знания, но это ему так и не удалось. Чтобы попробовать еще раз, он уезжает в Париж и через несколько месяцев возвращается в город весьма богатым. С тех самых времен в жизни города началась

В прохождении игры вам поможет особая база данных Schattenjager'ов, с помощью которой можно, например, доставать необходимые документы и сортировать информацию



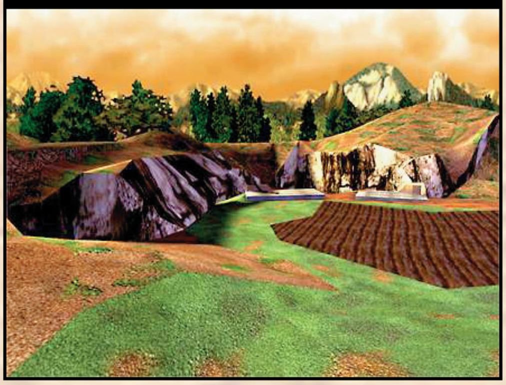


Габриель слегка постарел и, вместе с тем, возмужал. Вообще, можно весьма интересно проследить путь героя из одной части в другую со всеми вытекающими из этого физиономическими подробностями

цепь странных событий. Все жители заметили, что давно им знакомый священник весьма изменился. Он стал тратить миллионы франков на свою часовню, начал украшать ее замысловатыми статуями и рисунками, смысл которых понять было весьма и весьма сложно. Некоторые из поставленных в храме статуй казались совершенно неуместными, даже еретическими, совершенно не соответствующими понятиям христианства. Что же содержалось в странных расшифрованных документах, никто так и не выяснил. Также как и не удалось установить причину внезапного повышения благосостояния священника. Все осложнилось еще больше, когда Sauniere неожиданно скончался при весьма загадочных обстоятельствах. Еще интереснее было то, что священнослужители отказались совершать с его телом положенные обряды.

Еще сотней лет спустя, как раз в момент похищения высокородного младенца, в городок неожиданно приехало несколько весьма оригинальных личностей. Все они оказываются странным образом замешанными в истории с вампирским проклятьем, и любой из этих людей мог быть причастен и к похищению ребенка. Становится понятно, что каким-то образом все они друг с другом знакомы, но тщательно скрывают свое прошлое и настоящее. Сюжетная линия разворачивается в стиле английского детектива, когда подозреваемых у вас имеется просто сверх нормы, но вот доказать вину кого-либо из них представляется делом практически невыполнимым. Личности же все они действительно неординарные, причем каждый на свой лад. Возьмем, к примеру, господина Mosley, который постоянно прикидывается туристом и даже в полном соответствии со своей ролью шатается по музеям и картинным галереям, а также частенько наведывается в старую часовню, пропадая в ней порой по несколько часов кряду. А ковбоистого типа прыткий и обходительный John Wilkes тем более не теряет даром времени. Полагая, что наши герои также приехали в город не без повода, он пытается обхаживать коллегу Габриеля Грейс. Поскольку именно в этой части игры вы будете следить за ее действиями, старайтесь поменьше болтать с этим прохвостом. Другое дело, важный и полный гордости Vittorio Buchelli, который прибыл в город отдельно от всех остальных, как он говорит, на поезде. Однако наши герои точно знают, что в день и час, указанный этим господином, никаких поездов на вокзал не приходило. Еще один странный парень из богатого семейства, который явно приехал в город не для того, чтобы искать сокровища, тем не менее, следит за каждым вашим шагом, а эксцентричная парочка из леди Howard и ее компаньонки Estelle вообще вызывает самые крупные подозрения — уж слишком странно они себя ведут. Такая вот компания. Выяснить, кто же из них в чем виноват, будет весьма и весьма сложно. Верно одно — все они не без греха.

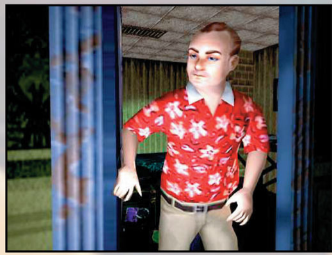
Симпатичная солнечная долина смотрится не хуже, чем в каком-нибудь навороченном 3D Action



Поскольку действие игры разворачивается в реальном времени и длится всего три дня, за которые вы или раскроете тайны городка или же окончательно поймете, что вам пора на пенсию, действовать придется достаточно быстро. Не исключено, что вам потребуется много попыток, чтобы в конце концов составить для себе наиболее полную картину игрового мира. В третьей серии **Gabriel Knight** создатели пошли на весьма значительное разделение действий Габриеля и Грейс, и теперь на протяжении тринадцати частей игры, каждая из которых будет длиться всего два часа, вам придется попеременно семь раз командовать действиями Габриеля, и шесть — Грейс. Как обычно, все действия достанутся нашему отважному охотнику за оборотнями, а интеллектуальный труд, такой, как сидение в библиотеках, раскапывание архивов и добыча сведений, падет на хрупкие женские плечи. Разговоры с персонажами и философские беседы с подозреваемыми герои на этот раз поделят поровну.

Музей — один из самых симпатичных «локейшнов» во всей игре

Видимо, Джейн Дженсен, как всей компании Sierra, надоело видео, и поэтому от него было решено избавиться раз и навсегда. В **Gabriel Knight III** нет ни одного видеоролика или фильмового фрагмента. Вся игра базируется на одном трехмерном движке, часть кода которого была создана еще программистами King's Quest VIII и обозначена как G-Engine. Тем не менее, внешний вид GK3 полностью отличается от сказочного и несколько грубовато очерченного King's Quest. Здесь дизайнерам было необходимо не только правильно воспользоваться множественными изменениями в технологии (Sierra, по крайней мере, полагает, что создала полностью новый движок), но и выстроить абсолютно реалистичный визуальный ряд. В связи с этим опять, как и в случае с **Gabriel Knight**: **The Beast Within**, Дженсен прибегла к помощи фотографии. Посетив настоящий городок Rennes-Le-Chateau, она автоматически создала целый игровой мир, нащелкав там множество пленок. Конечно, не весь город в его современном обличии перейдет в трехмерные ландшафты GK3, но некоторые отдельные строения и архитектурные памятники полностью и абсолютно точно будут воспроизведены. Так, к примеру, центральное звено мистерии, часовня, была скопирована с оригинала буквально с точностью до миллиметра. Сохранится план города, многие здания и загородные поместья. Этот район Франции чрезвычайно богат на всяческие исторические памятники, и тем интереснее нам с вами предстанет процесс знакомства с ними в ключе мистической истории.



Перенос приключенческой игры в три измерения — процесс весьма сложный, тем более в том виде, как его задумала Джейн. Трехмерность ландшафта в GK3 — это не просто дань

Сергей ОВЧИННИКОВ

Вот в очередном герое проснулась страсть к прекрасному

моде или каприз известной фирмы, это действительно необыкновенно важная деталь игрового процесса. В **GK3** вы сможете не просто ходить и смотреть на фотографии и пытаться подействовать на какие-то предметы, которых на самом деле на картинке не существует, — это всего лишь изображение. В трехмерном же мире создатели **GK3** создают полноценную зависимую от физических законов атмосферу, и любой предмет в пределах вашей досягаемости вполне осязаем и полностью функционален. При этом игра не скатывается до уровня 3D Action. Взять-то стул вы можете, можете даже его сломать, но толку из этого все равно не получится. То же самое и с оружием. Если просто взять пистолет и застрелить подозреваемого, то вас попросту посадят в тюрьму, и славные приключения на этом закончатся. Здесь придется действовать намного разумнее. Среди огромного количества заданий, которые вам придется выполнять по ходу действия, встречаются и несколько необычные для подобных игр. Более того, те действия по сценарию, которые бы в обычной Adventure были бы реализованы как видеовставка или анимационный фрагмент, в GK3 полностью отданы под ваш контроль. Где еще, к примеру, вам придется выслеживать подозреваемого так, чтобы тот вас не заметил, постоянно прячась за углы домов, или подслушивать разговор субъектов, прикинувшись обычным посетителем музея? Интерактивность действия в игре будет необыкновенно высока — кроме вступительного ролика и заключительных сцен контроль за персонажем всегда будет в вашем ведении. Даже в процессе длительных разговоров между героями вы сможете кое-что делать. Правда, это никак не касается положения героя «на карте». Вы сможете устанавливать любой обзор камеры из четырех стандартных видов (в числе которых и перспектива от первого лица), или же вращать, приближать и удалять от объекта камеру так, как вам будет угодно. С этой возможностью можно не только баловаться, но и использовать ее в самой игре. К примеру, посмотрев за спину собеседнику и задав какой-нибудь щекотливый вопрос, вы сможете хорошо проследить реакцию его рук. Что он делает — сожмет пальцы в кулак, начнет рассеянно двигать руками или же быстренько выкинет в близстоящую урну важную улику? Заметить такие моменты можно лишь в том случае, если предварительно был установлен соответствующий угол обзора.

Похоже, что на этот раз переход к трем измерениям должен произойти максимально безболезненно и, более того, имеет все шансы значительно разнообразить саму игру, сделать ее более интересной и реалистичной. А уж для ужасов реализм происходящего — один из самых важных компонентов успеха.

Техническое совершенство игры выглядит даже как-то шокирующе. Достаточно большой мир GK3 смоделирован с такой точностью и любовью к мелким деталям, что это просто поражает. Цвет обоев, количество дров в камине, яркость лампочки, размер горшков с цветами, содержание картины на стене, наличие пыли на дороге — проработано буквально все до мельчайших подробностей. Тем большее уважение вызывает плод работы команды программистов, ведь им пришлось работать с колоссальными обьемами текстур и объектов, и все это надо было преподнести компьютеру так, чтобы тот не обезумел от такой детализации. Для того, чтобы было возможно эффективно использовать 3D-акселераторы, пришлось максимально ограничить размер каждого

уровня. Как правило, он задается лишь одной-двумя комнатами, и при переходе в следующее помещение приходится загружать следующую порцию рельефа. На самом деле, игру это совершенно не портит, но зато позволяет разработчикам, к примеру, определять черты лица, генерировать мимику героев, обеспечивать необыкновенно сложную анимацию, скажем, пальцев рук. Достаточно только сказать, что только на генерацию лица персонажа тратится более 200 полигонов. Не отстало и звуковое сопровождение. Sierra на сей раз не стала особенно экономить и наняла целый ряд высокопрофессиональных актеров для озвучки персонажей игры. Среди них есть как уже известные поклонникам сериала голоса таких актеров, как Tim Curry (известного уделяемым вниманием созданию компьютерных игр — он снимался, наверное, уже в десятке игрушек), Charity

James (озвучивавшая Анастасию в одноименном мультфильме) и многие другие. Среди актеров есть даже номинанты «Оскара», что показывает действительно высокий профессионализм команды. Думается, герои будут очень похожи на настоящих людей, хотя раньше такого сходства в анимированных играх было весьма сложно достичь, и только самые талантливые разработчики умудрялись с помощью анимации и сильнейшей проработки характеров сделать героев живыми.

Gabriel Knight III обещает стать настоящим событием в жанре, который последнее время только и делал, что медленно умирал. Как LucasArts со своим гениальным Grim Fandango, так и Sierra все еще продолжают держать марку. Похоже, что на этот раз переход к трем измерениям должен произойти максимально безболезненно и, более того, имеет все шансы значительно разнообразить саму игру, сделать ее более интересной и реалистичной. А уж для ужасов реализм происходящего — один из самых важных компонентов успеха. И если уж Джейн Дженсен делала такие великолепные игры не используя особенных новых технологий, то что у нее может получиться, если в запасе есть такой мощный движок? Если не шедевр, то нас всех постигнет большое разочарование. Но шансы на это невелики. Ну, Sierra докажет всем, что она не разучилась делать хорошие игры. Вампиры прилетят в декабре. Закрывайте поплотнее форточки и отыщите на чердаке магический 3Dfx, а не то они из вашего компьютера весь кремний выпьют. Ну что, страшно?

СИ

Фонарь не одинок

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

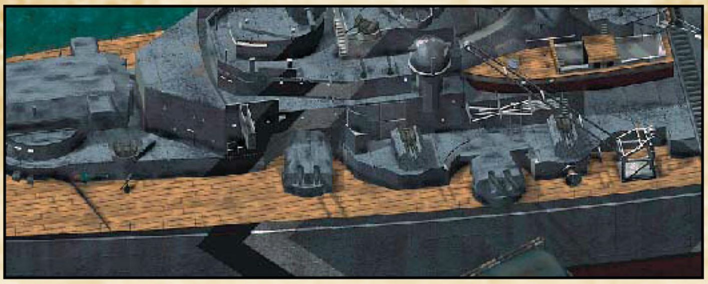
COMMANDOS: Behind the Enemy Lines

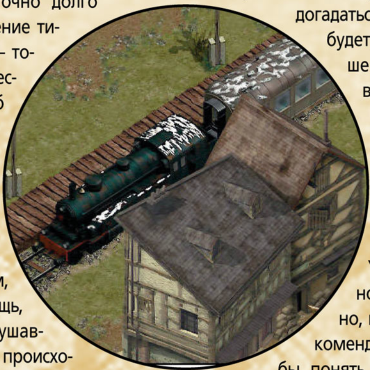
PC

Маленькие условности преследуют нас до самого последнего момента. Что одновременно довольно забавно, но все-таки немного печально.

Платформа: PC
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: **Pyro Studios**
Требования к компьютеру: Pentium120, 16 Mb RAM, Win'95
Дата выхода: июль 1998 года
Интернет: **http://www.eidosinteractive.com/**

Вы когда-нибудь обращали внимание на то, что в играх, в которых приходится с кем-либо сражаться, силы противника в несколько раз превосходят ваши собственные? Это, конечно, касается серьезных стратегий — C&C и иже с ним в расчет не берем. Возьмем, к примеру, Jagged Alliance. Где-то в середине игры число врагов, по крайней мере, в три раза превышало число ваших бойцов. Вульгарная кордонная тактика, свойственная большинству стратегий, здесь не могла не провалиться: требовались специальные приемы, знание элементарных стратегических операций. В результате, каждый раз, когда игрок выигрывал, он испытывал вполне естественное удовлетворение от того, что смог найти тот единственный удачный путь к победе, ради которого приходилось достаточно долго подумать. Превращение тиберия в мамонты — тоже довольно интересный процесс, но об удовольствии от победы говорить в данном случае не приходится. Jagged Alliance можно было бы назвать тактическим симулятором, если бы не одна вещь, безжалостно разрушавшая реалистичность происходящего и превращающая захватывающее действие в шахматы, — пошаговость. То есть, представить себе, как все это происходило бы в реальном времени, довольно-таки сложно, но, тем не менее, хотелось, чтобы появилась, наконец, игра, в которой блестящая стратегическая модель сочеталась с необходимым уровнем реалистичности. В скором времени у нас в руках появится **Commandos: Behind the Enemy Lines**, игра, которая отвечает практически всем нашим желаниям.

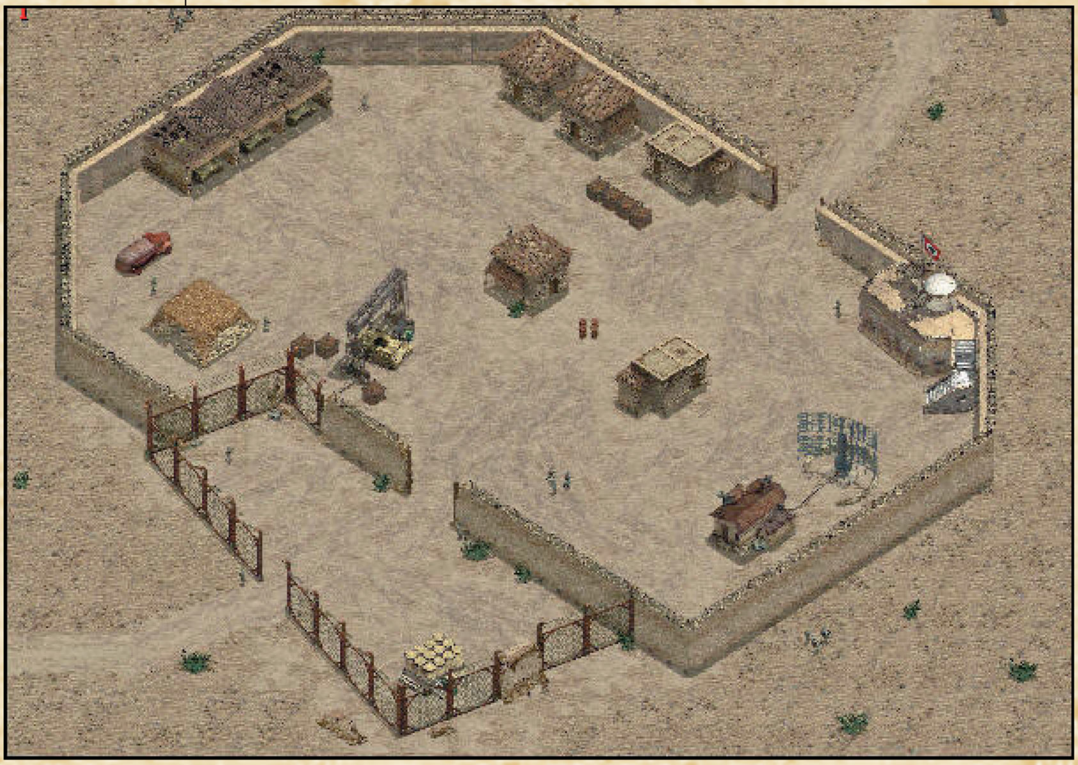




Вы командуете группой из шести бойцов, выполняя самые разнообразные миссии в Африке и Европе во время Второй Мировой Войны. Врагов, как не сложно догадаться, в каждой миссии будет значительно больше. Однако, задания вовсе не заключаются в уничтожении всех и вся, и враги, таким образом, выполняют роль вполне естественных препятствий. Уничтожать их обычно не только не нужно, но, порой, даже и не рекомендуется. Однако, чтобы понять, что к чему, лучше рассказать обо всем по порядку.

Не случайно речь здесь зашла о Jagged Alliance. **Commandos** — это фактически Jagged Alliance в реальном времени с некоторыми вариациями. Каждый из шести бойцов является вполне законченным персонажем со своими способностями и характеристиками. Потеря хотя бы одного из них чревата довольно неприятными последствиями, так как удачное прохождение миссии в этом случае оказывается под большим вопросом. Так, например, один из них может карабкаться по стенам, другой — водить машину, третий — грести веслами на лодке. Последнее понять чрезвычайно сложно. Допустим, водить машину может не каждый. Но уж карабкаться по стенам? И, тем более, грести веслами? Неужели это требует каких-то специальных навыков? А ведь перед нами отлично обученные бойцы, выполняющие чрезвычайно важные миссии, которые могут повлиять на ход войны в целом... Маленькие условности преследуют нас до самого последнего момента. Что одновременно довольно забавно, но все-таки немного печально.

При данном масштабе управлять очень затруднительно, зато видно все и сразу...



Управлять шестью бойцами одновременно почти никогда не приходится - обычно все выполняется в каком-то порядке: один, например, забирается по стене в здание и убивает часового, чтобы другой мог спокойно проползти мимо этого здания к реке и спустить лодку, чтобы третий... В общем, так можно продолжать очень долго.

Задания к миссиям не однотипны, также как не однотипно и их выполнение. Обычно они заключаются в уничтожении важного секретного объекта, располо-

Дмитрий **ЭСТРИН**

Возможность масштабирования — вещь очень и очень полезная. Слева направо: милый домик, а за домиком-то — пулеметчик Ганс...

женного на тщательно охраняемой базе врага. Ваши бойцы могут оказаться собранными в одном месте или, наоборот, раскиданными по всей карте. Самое сложное — добраться до цели миссии. Многочисленные враги, представленные, сообразно эпохе, солдатами фашистской Германии, просто не дадут вам это сделать, если вы поведете своих бойцов напролом. Честное сражение исключено. Ложимся на пузо и ползем по-пластунски, прячась за камнями, деревьями, стенами зданий...Убивать врагов можно, но желательно тихо и поодиночке. Уничтожение противника должно быть всегда целесообразно и оправдано обстоятельствами.

Зимой, кроме всех прочих неприятностей вас порадует снег. Пробежал по делам, следы остались, а пропадают они медленно... очень...

Однако, повторюсь еще раз, бить следует хоть и сильно, но всегда аккуратно. Почему? Потому что у врагов наконец-то появился искусственный интеллект, который только что пощупать нельзя. Если раньше интеллектом называлась спрограммированная реакция компьютера на строго определенные действия игрока, то теперь это реакция врагов на действия ваших бойцов. Представьте себе, например, такое. Ваш боец стреляет по противнику и убивает его. Чего следует ожидать? Наверное, того, что сейчас со всех сторон побегут солдаты, которые как бы слышали выстрел или как бы видели происшествие. Даже если они находились в дальнем конце карты. А в Commandos на шум побегут только тот, кто его слышал, и тот, кто действительно был свидетелем убийства. Более того, если враг случайно наткнется на труп своего сослуживца, то он сейчас же поднимет тревогу или, по крайней мере, начнет искать виновника. У персонажей в игре появилось зрение, которое даже схематично может быть изображено в самом игровом процессе. Проанализировав, куда смотрит ваш противник, вы можете спрятать бойца за деревом или за чем-нибудь еще, вы можете, воспользовавшись моментом, заставить пробежать своего подчиненного за его спиной, пока враг смотрит в другую сторону. Возможности, которые дает довольно простая модель зрения, просто невероятны, в игре появляется и какая-то напряженность момента и, конечно же, реализм. А вот со слухом в игре не все понятно. На какое расстояние слышен выстрел? Почему, когда вы бьете ножом солдата, который довольно громко вскрикивает, его коллега, стоявший в двух метрах от него, обратит внимание на убийство, только когда увидит труп? Почему ваши бойцы, находясь на базе противника, громко орут, выражая готовность к боевым действиям, не обращая никакого внимания на отряды охранников, которые ходят рядом? Охранники их,

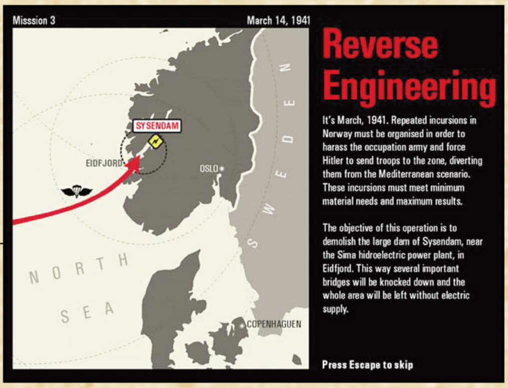
правда, все равно не слышат, но общую картину реалистичности это несколько портит.

Разумеется, поумневших противников можно обманывать, — например, бросить труп в кусты, где его никто не увидит и т.д., но все это не производит впечатления тупости противника, который ничего не соображает и повинуется какому-то одному ему известному алгоритму действий.

Оружия касается целый ряд новых условностей. Так, выяснилось, что пистолет бьет на десять шагов, а винтовка и автомат — на цельных двадцать, то бишь, как рогатка, изготовленная кустарным способом. А поскольку винтовок у некоторых ваших бойцов нет, противники радостно пользуются своим преимуществом — спокойно стоят на недосягаемом для пистолета расстоянии и с известной периодичностью нажимают на курок. Пока вы предпримете отчаянные попытки передвинуть своего солдата на заветные десять шагов, необходимые для того, чтобы произвести выстрел из пистолета, будет уже поздно. Боец благополучно скончается от полученных ранений. Именно поэтому приходится выбирать специальные места, чтобы противник увидел вас только на таком расстоянии, чтобы и вы также могли стрелять. А это порой очень сложно. Правда, у винтовки есть один крупный недостаток — ограниченное количество патронов. А вот у пистолета, кстати, такого недостатка нет, патронов в нем бесконечное количество. Куда изящнее пользоваться ножом. Подполз, ударил — все тихо-мирно, чинно-благородно. Чтобы убить противника из пистолета, требуется стрелять несколько раз, а ножом можно, оказывается, — одним ударом. Пусть кое-кто из команды и не умеет обращаться с веслами, но зато все без исключения орудуют ножиками, как заправские мясники. Иной раз даже жутко становится.

Перейдем к следующей условности — чрезвычайно низкой для игры подобного рода интерактивности. Речь пойдет о военных трофеях. Дело в том, что ваши

Разделение экрана на несколько. Максимально — шесть. Очень удобно, если учесть, что в каждом квадранте можно установить камеру и выбрать любой масштаб.



Перед началом каждой миссии обязательно расскажут душещипательную историю и покажут все точки приложения усилий ваших подчиненных. Не торопитесь пропустить этот экран — вдруг что путное скажут...

Дмитрий ЭСТРИН

Каждый член вашей команды является узким специалистом в той или иной области. Что несколько удивляет и усложняет игровой процесс. Особенно, когда у вас «морская» миссия, а аквалангиста, извините, того...

Каждая их миссий, каждое задание представляет собой необыкновенно тщательно продуманную последовательность действий. Карта местности, передвижение вражеских солдат, их вооружение — все продумано до мельчайших деталей...

Прежде чем снимать часовых, внимательно изучите маршруты их патрулирования и доступный диапазон видимости. Как ни странно — помогает...

бойцы то ли крайне недогадливы, то ли чрезвычайно брезгливы, но пользование вражеским оружием или, не дай бог, формой немецкого солдата входит для них в таинственное табу. Так же, как и пресловутая гребля веслами. Только в исключительных случаях, предусмотренных сценарием, некоторым бойцам удается нарушить табу и воспользоваться найденными трофеями.

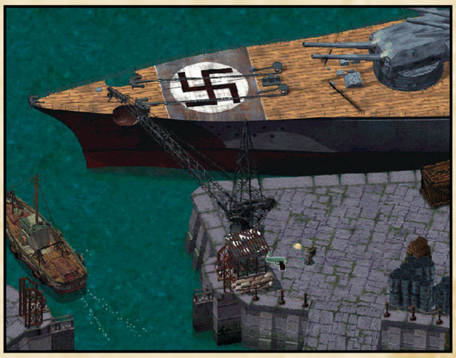
Каждая их миссий, каждое задание представляет собой необыкновенно тщательно продуманную последовательность действий. Карта местности, передвижение вражеских солдат, их вооружение — все продумано до мельчайших деталей. Но именно эта продуманность является одновременно и достаточно большим недостатком. Свобода действий для игрока оказывается сильно ограниченной. На самом деле ему не приходится анализировать стратегическую ситуацию для того, чтобы потом придумывать какие-то хитрые маневры и операции. Все это придумано уже за вас. Выполняете необходимую последовательность действий — выигрываете, пытаетесь придумать что-нибудь свое — проигрываете. То есть, никакого тактического таланта от вас фактически не требуется — нужно найти один единственный возможный путь к победе, придуманный авторами игры. Очень редко можно позволить себе сделать что-нибудь свое, что-то не вполне обычное, что бы, однако,не привело к плачевным результатам. В принципе, каждую миссию можно представить в виде хитрого лабиринта, из которого нужно найти выход. Может быть, путей к выходу и несколько, но, увы, ничего от этого не изменится. Игра гораздо больше похожа не на стратегию и не на тактический симулятор, а на головоломку.

Конечно, нельзя не отдать должное кропотливой работе дизайнеров, которые прямо-таки с маниакальной тщательностью создавали каждый уровень, с самой подробной точностью расставляли на карте разнообразнейшие объекты и моделировали передвижение врагов. Все это действительно впечатляет.

Говоря о недостаточно высокой интерактивности, нельзя не отметить все-таки отличную реализацию передвижений ваших бойцов. Мне, например, очень понравилось, что высаживаться из лодки солдаты могут и на скалистом берегу, а также запросто могут ходить по непроходимой на первый взгляд местности. Приятно удивило то, что на грузовике (с виду такой же неживой объект, как дома, деревья и камни) можно весело проехаться некоторое расстояние. Пока количество попаданий врага в корпус не достигнет критической отметки. А потом — красивый взрыв, и можно загружать сохраненную игру.

В интерфейсе есть достоинства, есть и недостатки. Среди недостатков стоило бы отметить, что для того, чтобы разобраться в управлении бойцами, требуется довольно много времени. С другой стороны, нельзя не признать, что все, в принципе, сделано вполне логично и даже не без некоторого изящества. Очень удобна выдвигающаяся карта, на которой схематично, но очень точно изображена местность. Красные точки, передвигающиеся по ней и обозначающие врагов, напрочь убивают реализм, но предоставляют игроку дополнительные удобства. Добиться выполнения команд у бойцов также очень просто. Лечь на землю, идти, бежать, менять оружие — эти команды отдаются простым нажатием одной из кнопок на мышке, но вот иногда в организмах бойцов что-то стопорится и... приходится проходить миссию с самого начала. Поскольку бойцов всего шесть, разработчики предусмотрели режим разделения экрана на несколько частей, при котором удобно наблюдать за всеми своими солдатами одновременно, особенно, когда они находятся далеко друг от друга.

Технологически графика в игре почти упадочна, но насколько все красиво выглядит! Никаких поддержек 3D-акселераторов, никаких особенных спецэффектов. Стоило бы отметить лишь то, что доступно три графических разрешения — 640x480, 800x600, 1024x768. Впрочем нельзя не сказать, что в последнем случае игра начинает нещадно тормозить даже на мощном компьютере. А выглядит все просто замечательно. Высокая детализация, при которой объекты выглядят очень реалистично, полностью заменяет самые новые технологические достижения в графическом оформлении игр. С анимацией все обстоит, к сожалению, не так хорошо. И дело даже не в том, что все солдатики в игре спрайтовые, сами по себе выглядят-то они неплохо, но вот движения их не очень естественны, а подчас непонятны. Анимации же касаются и смешные баги. Например, после того, как солдат пройдет по снегу, останутся следы. Все очень правильно и похоже на реальность. Но объясните мне, почему следы на снегу остаются и после того, как боец проползет? Очень странно, но, тем не менее, смешно. А вот вода меня поразила. Знаете, очень хочется, чтобы и реальная вода выглядела так же.



Большой диапазон масштабирования позволяет просто и быстро ориентироваться на карте. От самого крупного приближения, когда становятся видны пиксели (а это, действительно, очень крупное увеличение), до того, когда видна почти вся местность — этого должно хватить всем без исключения.

Commandos будет отличной игрой. Это можно говорить уже сейчас с полной уверенностью. И да не создастся у читателя ложное впечатление, что недостатков в игре слишком много. Просто на них невольно обращаешь внимание в игровом процессе. На общем фоне они выделяются. Впрочем, в данный момент мы говорим, разумеется, не о финальной версии игры. Окончательную оценку нам только предстоит вынести. Поэтому ограничимся тем, что в игре будет и чего хочется, чтобы было. Звуки не могут не измениться. То, что мы слышим сейчас, это, как говорит Боря Романов, «Позор!». Идиотические вопли ваших подчиненных (заметьте, каждый из них кричит одинаково) заставляют каждый раз вздрагивать и, в конце концов, вырубать колонки от греха подальше. А выстрелами и взрывами нынче никого не удивишь. В общем, даешь звук! Очень хочется также высокой интерактивности. В конце концов, собирать предметы и оружие, оставшиеся от врагов, — это просто необходимо для игры подобного рода.

То, что перед нами хит, сомнений почти не вызывает. Только вот... как бы он не оказался слишком коротким. **Commandos: Behind the Enemy Lines** должен быть хитом. А помимо своей хитовости, он будет еще и просто хорошей игрой.

СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

ОНЛАЙН с СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

Благодаря Интернет Земля сжалась, а Игровая Вселенная расширилась. Определить же реальность происходящего, глядя с этой стороны монитора, становится все труднее. Образы из игр становятся не менее реальны, чем картинки из жизни, а за виртуальными персонажами все чаще и чаще стоят живые люди. А потому оставайтесь с нами, настраиваясь на волну «Online»...

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**

Вместо предисловия

Безвозвратно канули в лету те времена, когда Интернет и все с ним связанное почиталось уделом избранных и малополезным для большинства геймеров. Особенно — в нашей глуши и оторванности от мировых центров электронной культуры...

Так было когда-то, а ныне все уже не так. Информационная Супермагистраль уверенно пронзает насквозь русское игровое пространство, нанизывая на себя умы и сердца все новых и новых жертв (попутно опустошая их кошельки). Молодое поколение показало себя совершенно готовым к восприятию чудес современных технологий и научного прогресса и, нисколько не тушуясь, твердой поступью вышло на просторы **WWW**. Освоив за год-другой то, на что у сытого Запада уходили пятилетки, наши интернетчики стали неотъемлемой частью многих событий игрового и околоигрового мира. Русские игры стали появляться в Сетевых хит-парадах, а игроки — уверенно занимать верхние строчки в рейтингах международных турниров. Особенности национального характера, а в первую голову это коллективизм и взаимопомощь, стали основой уважительного отношения большинства заграничных игроманов ко всему российскому («эти русские — самая настоящая мафия online»). Стоит только обмолвиться в чате, что ты — из бывшего СССР или России, как тут же следуют возгласы: «Cool! Круто! Давай играть, но... с форой :)».

Большой бизнес тоже не дремлет. Крупнейшие издатели и разработчики стараются придти к нам первыми, предлагают льготные цены на свой софт, изучают внутренний рынок и загадочную русскую душу, пытаясь уяснить национально-жанровые пристрастия. Им кажется, что они нас раскусили: «Все русские предпочитают стратегии! Это у них от «национальной» игры — от шахмат!». И вот уже готовятся к локализации одна за другой **real-time** и пошаговые стратегии. Но Интернет путает все карты, «наши» уже везде — на всех серверах, во всех жанрах. Кровавые и сплоченные русские кланы становятся кошмаром для мягкотелых иностранных Квакеров и Нюкемов, вызывают жуткие мигрени и приступы пэтчирования у администраторов **Ultima Online**, а уж в **RTS**... В этом жанре нам действительно нет равных — от шахмат до **Starcraft**'а!

Стон несется по Супермагистрали — «**Русские идут!**»

А ведь не будь в России Интернет, да не стань он общедоступным, — не узнали бы мы тогда себе цену. Так и сидели бы на обочине с пиратским софтом, да завидовали бы «фирмачам», варясь потихоньку в собственном соку. И уж если в чем-то и можно упрекнуть «**Страну Игр**», так только не в невнимании к смене ориентиров игровой реальности или в слепоте в отношении новых приоритетов в сознании российских игроков. Нет, не зря полнятся читательской почтой наши ящики, кипят страсти на форумах «**Страны Игр**», выбивается в лидеры популярности наш сервер. Мы давно держим руку на пульсе и видим, как благодаря Интернет у российских геймеров появились и небывалая свобода информации, и молниеносный доступ к свежайшим игровым ресурсам и многое, многое другое.

Более того, при пристальном рассмотрении видно, что это поколение пользователей совсем уже не такое, как ранняя генерация. Вакцина, впрыснутая под кожу жалом Всемирной паутины, меняет и их самих, и их образ жизни. Говоря об этом, мы имеем в виду не только бледность и синяки под глазами от «всенощных» за компьютерами под безумную пляску «огней святого Витта» модемов. Нет, не только это. Речь идет еще и о новом образе мыслей, о привычке к иным скоростям усвоения информации и о развившейся ответственности за свои решения и их последствия. Неважно, что все это вершится где-то там, в виртуальности, за стеклом монитора. Навыки-то остаются, и с ними ты приходишь в реальный мир и требуешь себе тех же безумных скоростей, той же меры ответственности...

Вот для таких-то игроманов, людей с проводами под кожей, и предназначается обновленный раздел «**Online**». Мы знаем, что им надо, потому что мы сами из этих безумцев.

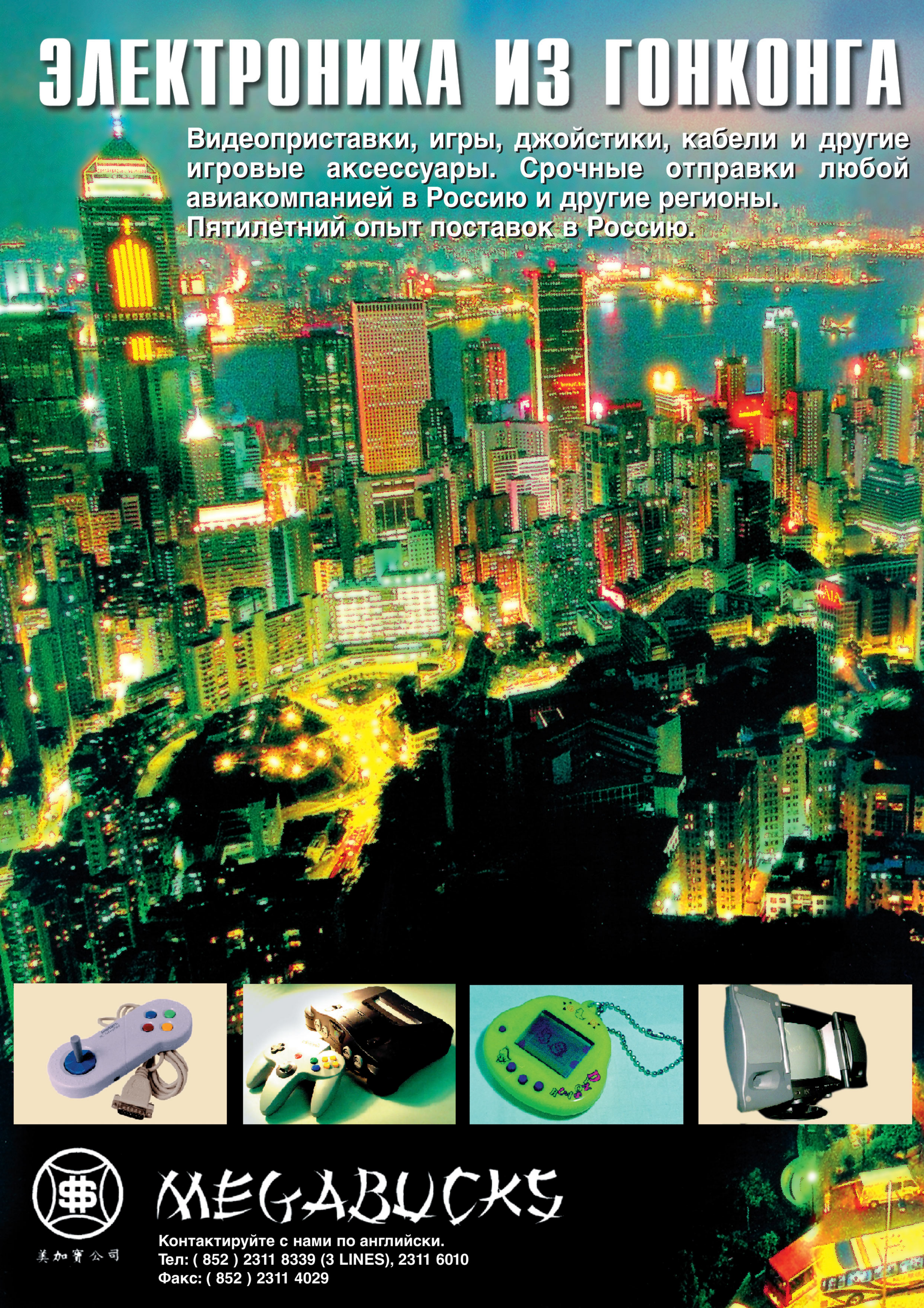
Приходи в наш раздел, неуемный читатель, и твой вечный голод по Сети будет утолен. Тут, в **Online**, будут советы по мультиплейеру в популярных играх и рассказы о новых многопользовательских проектах, о начале и окончании их публичного **альфа/бета** тестирования. Мы поведаем о российских и зарубежных кланах и турнирах, не забудем горячие новости и расскажем о местах регулярного сбора российских сетевиков. Здесь же найдут свое место описания полезных программ и интересных сайтов, приемов безопасной сетевой жизни и многое, многое другое, важное для новичков и небезынтересное сетевым старожилам. Кое-что из обсуждаемого в этом разделе найдет свое место и на компакт-диске журнала (клиентские части мультиплейеров, демки и **avi**-шки, пэтчи, полезные утилиты)...

Что же еще сказать? Пожалуй, только одно...

Благодаря Интернет Земля сжалась, а Игровая Вселенная расширилась. Определить же реальность происходящего, глядя с этой стороны монитора, становится все труднее. Образы из игр становятся не менее реальны, чем картинки из жизни, а за виртуальными персонажами все чаще и чаще стоят живые люди. А потому оставайтесь с нами, настраиваясь на волну «**Online**».

Stay Connected, дорогой читатель!

СИ


ЭЛЕКТРОНИКА ИЗ ГОНКОНГА
Видеоприставки, игры, джойстики, кабели и другие игровые аксессуары. Срочные отправки любой авиакомпанией в Россию и другие регионы.
Пятилетний опыт поставок в Россию.
MEGABUCKS
美加寶公司
Контактируйте с нами по английски.
Тел: (852) 2311 8339 (3 LINES), 2311 6010
Факс: (852) 2311 4029

А НАД ULTIM'ОЙ БЕЗОБЛАЧНОЕ НЕБО...

И вот менее чем через полгода со старта проекта по имени Ultima Online гроза разразилась. Застрельщиками судебного иска стали, естественно, американцы. Судится — это у них там национальный спорт!

Нет, отнюдь не **Origin** была первопроходцем, запустившим ролевой мега мультиплейер в Сети. Первыми-то стали **3DO** (**Meridian 59**) и **Sierra** (**The Realm**). Но именно **Origin** выпала «честь» стать первым ответчиком по делу о недобросовестной организации многопользовательской игры в Интернет. **3 марта** сего года в **Сан-Диего** (**США**) от имени нескольких американских геймеров был подан иск к **Ultima Online**, а точнее к ее разработчикам и издателям (т.е. **Electronic Arts**).

Если есть еще кто-то не знающий, что такое UO (но только не постоянные читатели «Страны Игр»!), то для них напомним, - это интерактивный средневеково-фантазийный мир в виртуальном пространстве Интернет. С полной свободой поведения, развития персонажа, временами года и денежной экономикой. Со своим животным миром, монстрами и, вдобавок, густонаселенный геймерами со всех уголков Земли. Это, так сказать, нематериальная часть игры и ее высшая квинтэссенция. Такая концепция свободы во всех компонентах ролевой игры и невиданная ранее глобальность реализации проекта выдвинули UO на острие игрового интереса еще на стадии разработки и бета-тестирования. А уж какой ажиотаж охватил всех, когда осенью прошлого года первые коробки с игрой поступили в продажу в США — вплоть до очередей у входа в магазины задолго перед открытием, переплатами за внеочередную покупку и все такое прочее. Затем, с опозданием, игра пришла в Европу и в Россию. Общее количество проданных копий достигло двухсот пятидесяти тысяч, из которых на Старый Свет пришлось около пятидесяти...

По адресу: http://bones.logicquest.com/comics/ можно найти бо-о-о-льшое количество комиксов, основанных на «движке» от UO...

И вот тут-то начались проблемы...

К этому времени **Origin** располагала менее чем десятью серверами, расположенными в США. «Проектная мощность» каждого составляла немалую цифру в две с половиной тысячи одновременных подключений, а, следовательно, мир **UO** был готов ассимилировать около двадцати пяти тысяч геймеров. Сравните эту величину с количеством проданных копий — положение явно неудовлетворительное. Любой провайдер Интернет с таким же соотношением между абонентами и числом входных модемных линий немедленно попадет в черный список «имеющих трудности с дозвоном и скоростью связи». **Origin** с **UO** не стали исключением, и даже в Северной Америке скорость игры чаще всего была низка. В Европе и России дело обстояло еще хуже...

Другой проблемой стали постоянно вылавливаемые «дырки» в программном коде, что требовало постоянного пэтчирования и борьбы с умельцами, пользующимися проколами ПО. Со стороны «руководства» **UO** практиковался грубый административный нажим. Проводились недели и месячники по добровольной сдаче неправедно нажитых богатств и артефактов, выпускались грозные предупреждения, всячески стращались игроки. Многие из **Game Master**'ов, усвоив диктаторский стиль обращения с пользователями, манкировали своими обязанностями. **PKilling** вылился в серьезную проблему для многих мирных персонажей, — им стало невозможно высунуть нос из города. Все это раздражало игроков, а **Origin** не торопилась признавать свою долю ответственности и как-то исправлять положение.

И вот менее чем через полгода со старта проекта по имени **Ultima Online** гроза разразилась. Застрельщиками судебного иска стали, естественно, американцы. Судится — это у них там национальный спорт! В исковом заявлении из более чем тридцати пунктов была расписана каждая мелочь. По принципу — **Origin** обещала то-то, а на самом деле получилось совсем не так. Мол, на коробке не сказано, что платить надо по десять долларов в месяц, что подключение к Интернет для игры надобно, что можно услугами любого провайдера пользоваться, а не только рекомендованного **Origin** и так далее, и тому подобное. Основная же претензия была, в общем-то, одна, **UO** — это **НЕ** игра в реальном времени, доступная **24** часа в сутки и семь дней в неделю. И с этим трудно спорить — сервера периодически выключаются на профилактику, связь очень часто жутко тормозит. Впрочем, тот, кто часто играет в Сети в любой мультиплейер, скажет, что дело-то обычное. **Лаг** — он всегда лаг, да и профилактика случается у многих игровых сервисов. Правда, без полного отключения.

Многие солидарны с истцами, считая, что они обмануты, и деньги потрачены впустую. Другие спорят с ними, утверждая, что все не так уж плохо и нельзя губить великолепную игру из-за обычных для Интернет проблем...

Вот такая диспозиция. Один из самых значимых проектов последнего времени, культовая сетевая игра, призванная установить новые стандарты на годы вперед, обвинена в элементарном обмане потребителей и недобросовестной рекламе. При этом надо учесть, что в США, в отличие от России, практикуется так называемое прецедентное право, и решение, вынесенное судом, становится правилом для разрешения подобных ситуаций в дальнейшем. Такой поворот дела всколыхнул всю игровую общественность, мнения геймеров полярно разделились. Многие солидарны с истцами, считая, что они обмануты, и деньги потрачены впустую. Другие спорят с ними, утверждая, что все не так уж плохо и нельзя губить великолепную игру из-за обычных для Интернет проблем, никак с **Origin** не связанных. Соперники же **UO** из **3DO** и **Sierra**, а также те, чьи проекты еще в разработке (**Asheron's Call**, **Everquest** и т.д.) напряженно следят за исходом разбирательства.

А что же **Origin** и **Electronic Arts**? На пресс-конференции **EA** на **Comtec'98** мы задали этот вопрос представителю этой крупнейшей компании. Излучая оптимизм, нам заявили, что все волнения напрасны, адвокаты компании работают над опровержением иска, и волноваться абсолютно не о чем. Пришлось даже переспросить еще раз: а как же все-таки **Origin** и **EA** намерены реагировать на явно высказываемое недовольство пользователей плохой играбельностью **UO**, будут ли, в конце концов, запущены давно обещанные сервера в Европе или даже в России? Ответ мы получили пространный, но уклончивый. Если же обратиться к сухому остатку, то реакция разработчиков на судебное преследование, недовольство игроков и т.п., похоже, пока будет самой минималистской или вообще никакой. Особенно, если решение будет не в пользу истцов. Все крупные производители, включая **Origin** и **EA**, вздохнут с облегчением, уяснив для себя, что отныне им ничего не грозит ни за «дырки» в игре, ни за неудовлетворительную скорость связи, ни за... Да почти ни за что! В итоге, качество вновь создаваемых игр будет принесено в жертву скорости их выхода на потребительский рынок, и через год-другой мы с вами будем вспоминать **UO** как образец безукоризненного программирования и отношения к игроку.

Не лучше, как ни странно, ситуация будет и в случае удовлетворения иска пятерки недовольных геймеров. Что даст их победа игровому сообществу? Ну, переклеятся этикетки на упаковке **UO**, все уже будет указано верно, — и про порядок оплаты, и про подключение к Интернет, и про наличие времени задержки и регулярную профилактику. Возможно, быстрее откроются сервера в Европе (а об этом было сказано и на пресс-конференции). Но будут и минусы, да еще какие! Всем компаниям придется тратить намного больше денег на судебные издержки и покрытие исков, которые неизбежно последуют после победы игроков. (Вспомните несчастного банкрота и завсегдатая судов — Билла Клинтона!) Лишних денег ни у кого нет, а значит, сократятся бюджеты, выделенные на разработку новых продуктов, растянутся сроки выхода и т.п. Многие мелкие компании разорятся и исчезнут с рынка. В итоге мы с вами опять таки проиграем, — новых игр станет заметно меньше, а продавать их будут дороже, имея в виду возможные штрафы и выплаты...

Такая вот диалектика — кто бы ни победил, а страдает всегда рядовой потребитель. Впрочем, бог с ней с **UO** — все-таки заморская штучка, и свои дела они там так или иначе урегулируют. А вот что творится у нас дома? Ведь российские производители уверенно следуют по проторенной дороге и ситуация (в части мультиплейера!) с «родными» играми должна волновать нас намного сильнее. Уже начинается бета тестирование «**Всеслава Чародея**», открываются (возможно...) первые сервера «**Аллодов**» и т.д. Что-то мы сами скажем через полгода-год, в какие суды побежим?.. **СИ**

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

ТИХИЕ РАДОСТИ БЕТА-ТЕСТЕРА

...как приятно чувство гордости за себя, когда вдруг обнаружишь, что предложенная тобой опция введена в меню, мрачная палитра подземелий по твоему совету просветлилась или появился новый магический артефакт у главного героя...

Бета-тестирование может доставить немало удовольствия любому фанату онлайновых игр, осатаневшему от пятитысячного кваковского **Death Match**'а или взгрустнувшему после трехсотой победы на собственноручно изготовленной карте **Warcraft**'а . Помимо смены жанра или игровой реальности, бета-тестер получает уникальный шанс увидеть и «попробовать на зуб» новейшие игры, причем задолго до того, как они попадут на полки магазинов или даже на сайты в Интернет. Но одним лишь перебором «горячих» названий привлекательность бета-тестирования не исчерпывается. Точно также, как и испытатель-профессионал, обкатывающий прототип новейшего истребителя, вы помогаете создавать непосредственно саму Игру, и при удачном стечении обстоятельств есть шанс увидеть свое имя в титрах среди разработчиков или помощников. Кстати, кое-кто из нашей редакции уже удостоился такой чести, оказав ценную помощь в роли бета-тестера отечественным производителям (читателю, угадавшему его имя, — приз!). Как правило, в деле вылавливания и исправления ошибок, оценки игрового баланса, выявления аппаратной и программной несовместимости разработчики всецело полагаются на обратную связь с испытателями.

Очевидно, что доля бета-тестера не так уж и проста. Сбои в коммерческой версии игры — довольно редкое явление (хе-хе), а уж полная невозможность игры или подключения - вещь просто невозможная. Однако на этапах бета- или, что еще вернее, альфа-тестирования это самое обычное дело. Постоянные апгрейды и пэтчи, отключения серверов на «профилактику» и модернизацию и так далее, и тому подобное. Нужно иметь немалое терпение для того, чтобы не отказаться от участия в испытаниях и не сойти с дистанции раньше срока. Что не рекомендуется, так как вас могут занести в черный список и, в следующий раз, не дать приобщиться к таинству разработки очередного шедевра.

Но как приятно чувство гордости за себя, когда вдруг обнаружишь, что предложенная тобой опция введена в меню, мрачная палитра подземелий по твоему совету просветлилась или появился новый магический артефакт у главного героя. А личное почтовое знакомство с известными разработчиками, благодарственные письма от них в твоем почтовом ящике? Все это, конечно, с лихвой окупает потраченное время. Тем более, что игра на твоих глазах становится все лучше и лучше, и к тому времени, когда твои друзья, установив ее на диск, первый раз подключаются к серверу, регистрируются, а то и платят деньги, ты уже поджидаешь их там во всем блеске мастерства и немалого игрового опыта. Приобретенного, кстати, совершенно бесплатно! Всего лишь ценой месяца-двух полного угара и бессонных ночей.

Конечно, чтобы влиться в стройные ряды испытателей, необходимо приложить некоторые усилия. Надо привыкнуть отслеживать интересные проекты, заполнять длиннющие анкеты, следить за началом публичных **альфа**- и **бета**-тестирований... и не в коем случае не отчаиваться. Рано или поздно удача непременно улыбнется, а там уж только успевай поворачиваться.

Существует немало сайтов, посвященных тестированию новых игр, на многих из них организованы службы рассылки новостей на эту тему. Для начала стоит заглянуть на **Game Wise** в раздел **Alfa Beta Central** (**http:// www.gamewise.com/AlphaBeta**) или пошарить на **Multi Player Online Games** в разделе **Help Test New Games** (**http://www.mpog.com/ beta**). Многие популярные игровые сайты регулярно сообщают о начале тестирования — обычно в разделах новостей. Да и наш сервер тоже содержит немало информации на эту тему.

Досконально разобрав плюсы и минусы профессии испытателя, кинем взгляд на три наиболее интересных продукта, дозревших или дозревающих к моменту выхода этого номера до стадии бесплатной публичной порки.

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**,
Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

The Grid

Разработчик/Издатель:
Dot Entertainment/
Dot Communications
Платформа:
Windows 95, Macintosh, Unix
Интернет:
http://www.gridgames.com

...Далеко в будущем человечество колонизировало большую часть Вселенной. Самые дальние поселения чувствуют себя вполне уверенно, зная, что за ними стоит Земля, готовая немедля придти на помощь. Бок о бок с колонистами живут еще три разумные расы и одна цивилизация киборгов. Им не нравится соседство людей, и только военная мощь метрополии удерживает их от нападения. Но...

Земной транспорт терпит катастрофу около подпространственной дыры, связывающей дальние колонии с Землей. Чудовищный катаклизм отрезает связь с Родиной навсегда, и миллиардное поселение колонистов остается один на один с явно враждебным окружением. Начинается битва за выживание...

Таков сюжет **Grid**. Эпическая завязка предопределяет и ее масштабное воплощение. Судите сами. Полностью трехмерный мега мульти-action от третьего лица в изометрии при разрешении от **640x480** до **1600x1200**. Игрок может прыгать, бегать, стрелять, залезать на все предметы, бросать гранаты во все окна и давить противника тяжестями. Все это размещено на цепочке миров (серверов), причем можно переходить с сервера на сервер, сохраняя все параметры героя. Развитие

персонажа происходит a **la Diablo**, то есть накоплением оружия, брони, уникальных артефактов. Имеется возможность зарабатывать деньги и докупать дополнительную экипировку. Предусмотрена внутренняя рейтинговая система.

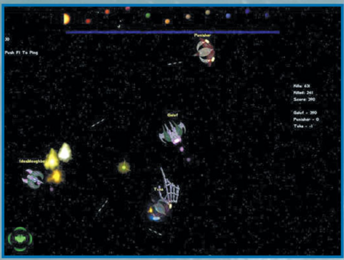
Обычный **chat-room** перед непосредственной «загрузкой» в битву заменен на Шлюзовой Отсек — своего рода комбинацию бара и дискотеки. Помимо потребления виртуальных горячительных напитков, тут можно вволю потанцевать, познакомиться и поболтать. Добавьте к этому возможность самому создавать предметы (**!**), введение «угла обзора» (то есть, несмотря на изометрию, герой не видит затылком!) и особые технологии борьбы с запаздыванием. Горячая штучка получается!

Открытое тестирование обещано с середины сего года.

Preservation: Battle of the Ancients

С **апреля** месяца игра открыта для публичного альфа-тестирования. По причине столь ранней стадии проекта, сюжетная линия пока не обнародована полностью, но основные вехи намечены.

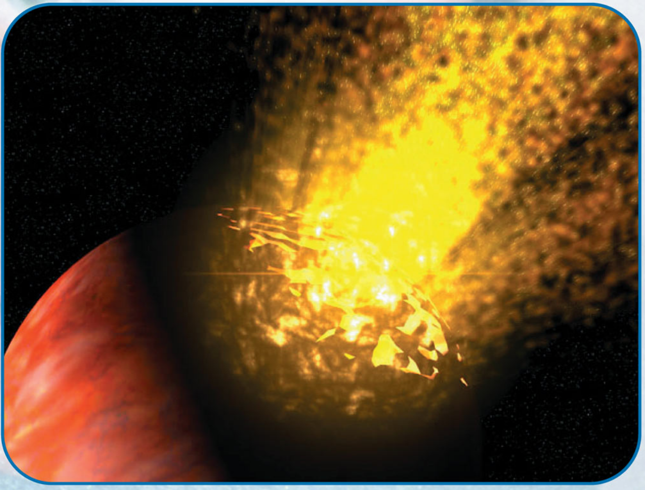
Testing Zone



В далеком космосе столкнулись две совершенно различные в технологическом отношении расы — **Алдариане** и **Виррики**. Битвы за мировое господство идут не только в безвоздушном пространстве, но и на поверхности многочисленных планет. Здесь, на планетах, предстоит не только сражаться, но и добывать минералы, исследовать все закоулки и пещеры, устраивать засады и создавать опорные базы...

Игровая концепция предполагает одновременное присутствие свыше ста игроков на одном сервере, систему ранжирования и внутриигровых гильдий. Большая часть предметов и поверхностей интерактивна — остаются воронки от взрывов, следы пуль. Графика в игре вполне приличная — **640x480** при **16**-битном цвете. Оружие и базы в Preservation проходят неоднократные апгрейды, а наличие товарно-денежных отношений позволяет обновлять вооружение, не отходя, так сказать, от кассы...

Разработчик/Издатель:
TriLance Software/TBA
Платформа:
Windows95/NT
Интернет:
http://www.trilance.com
Дополнительно:
3 видеоролика на компакт-диске журнала

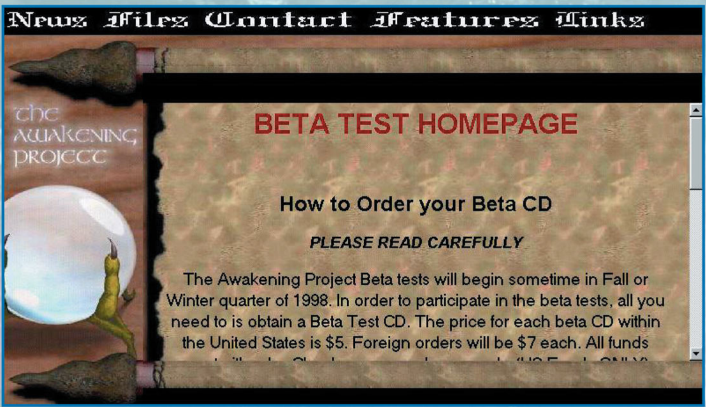


The Awakening Project

Эта игра — еще один гибрид **Diablo** и **Ultima Online**, но, в отличие от них, игровая перспектива строится на взгляде от первого лица и полностью трехмерных обьектах. Основная идея графического движка The **Awakening Project** — никаких спрайтов! И надо сказать, что это заметно повысило требования к компьютеру. **Пре-альфа** тест шел только на машинах с приличным Пентиумом и обязательно оснащенных **3D** акселератором. Причем это была только демонстрация движка без подключения к серверу, монстров и прочих мелких деталей. Единственное, что при этом радует, так это полная интерактивность мира. Крушить, взрывать и портить можно почти все: здания, деревья, животных.

Итак, что же найдет **бета-тестер** в **Awakening**?

Шесть классов героев, разнесенных по восьми расам. Сотни монстров, предметов и заклинаний (в сумме, конечно). Денежная экономика с возможностью — **внимание**! — за плату создавать собственное оружие и броню. А также, имея достаточно наличности и последователей, основывать города и поселения со своими собственными сводами законов. Мир в игре будет единым, без разбивки по серверам, и удивительно громадным. Сколько мы шли в **Ultima Online** из одного конца континента на другой? Пару часов? В **Awakening** это займет ... трое суток! Вот это масштаб. К счастью, для приведения этой величины к более-менее разумным пределам предусмотрена система телепортеров.

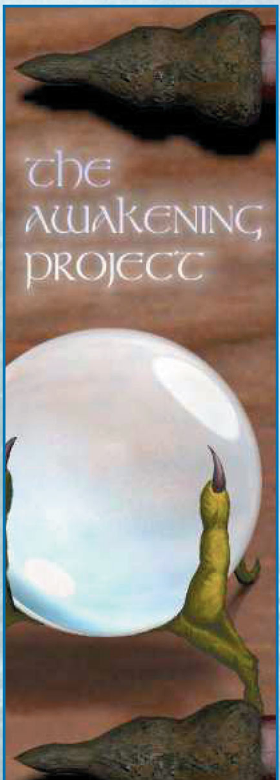


Что касается развития персонажа и **Pkilling**'а, то прямых ограничений не предусмотрено. Дерись и качайся сколько влезет. Но, как всегда, в наличии есть парочка ограничителей. Самым сильным в игре стать не удастся никогда! Для особо ретивых специально предусмотрены монстры, для убиения которых будет мало и **ПЯТИСОТ** бойцов... Более того, для защиты новичков есть особая система страховки, тонкости которой пока что не раскрываются.

Открытие публичного бета-тестирования The **Awakening Project** ожидается не раньше конца лета этого года. Единственное, что требуется для участия — заказать по почте за семь долларов компакт-диск с игрой. Причем, разработчиками так прямо и указано — **НИКАКИХ КРЕДИТОК**, только чек, почтовый перевод или наличные. Очень по нашему. Честное слово, мы будем первыми, кто ступит на девственные просторы земель **Awakening**!..

СИ

Разработчик/Издатель:
DT Computers/Mindspring
Платформа:
Windows95/NT
Интернет:
http://www.dtcomputers.com/awaken/



«ЗАПЕЧАТАННЫЕ ТАЙНЫ» В СЕТИ

...поиск самодеятельных серверов — дело непростое, и на большое количество соперников там рассчитывать не приходится...

Аллоды относятся к тем играм, в которых мало общего между одиночным режимом и мультиплейером. Во всяком случае, на уровне концепции и поведения игрока. И если об одиночном режиме уже писано так много и подробно, что даже новичок не будет чувствовать себя чужим в мире Островов, то о мультиплейере даже после выхода продукта мало что было известно наверняка, и, чтобы разобраться в сложившейся ситуации, пришлось приложить известные усилия.

Итак, поговорим о сетевой части этой новой российской игры. Начнем с ее возможных прототипов.

На сегодняшний момент просматривается два базовых подхода к сетевым ролевым играм. Первый (по времени воплощения) — **Diablo** на **battle.net**. В

Воин наверху — воплощение живого игрока. Ни нам, ни ему чужие вещи (мешки в центре) оказались не нужны

такой интерпретации действо мало отличается от сетевого **3D action** — бей все, что движется. От ролевика взяты лишь изменение основных свойств персонажа за счет развития его «личных качеств» и постоянно совершенствуемая экипировка, которой для придания индивидуальности имеется изрядно. Но главное (и почти единственное!) в **Diablo** — это бой. Увы, тут и кроется основная причина недолговечности интереса к игре — очень быстро герой становится так крут, что уже не может встретить достойного противника среди монстров. Тут-то выясняется, что, кроме убийств, заняться-то и нечем. Несколько спасает положение командная игра, но кооперативный режим опять таки не слишком весел, поскольку три-четыре героя способны пронестись по любому подземелью как смерч, а для выяснения отношений друг с другом эта игра не оптимально сбалансирована. Все это в итоге привело к невиданному дотоле расцвету **cheat**'еров в попытках найти новые ощущения... Зато виртуальная жизнь в **Diablo** не требует много времени и регулярного присутствия. Плюс совершенно бесплатна.

Другой подход взят на вооружение разработчиками выдающейся сетевой ролевой игры (а может, и вообще самой выдающейся игры?) — **Ultima Online**. В ней куда больше ролевых компонентов, а главное — это живой, изменчивый мир и возможность заниматься хозяйственной деятельностью. Активный интерес к происходящему сохраняется куда дольше как раз за счет разнообразия — вы все время способны находить и делать что-то необычное, дотоле невиданное или неиспытанное. Да и отношения между игроками выведены на новый уровень — в **UO** намного сильнее мотивация для организации клана и конфликтов с другими объединениями игроков. При этом события могут принимать сложный, захватывающий характер.

Но... динамика происходящего низка. И если поставлена цель добиться серьезных успехов и прославиться не только в кругу двух-трех друзей, придется забыть о принятии невиртуального пива и прогулках под луной — непременное и ежедневное присутствие в Британии измеряется часами. Плюс десять баксов в месяц и необходимость иметь хорошего провайдера.

Так выглядят, с нашей точки зрения, теория вопроса и, собственно, предшественники **Аллодов**. Теперь переходим к делу! На что же походят «сетевые» **Аллоды**?

Приятно, что, вынашивая замысел, разработчики явно целили на создание глобального игрового мира. Понятно, что это требует немало денег, причем не только на стадии разработки, но и в первые же дни и месяцы функционирования собственного сервера. Даже **Origin** (имея за плечами саму **EA**!) столкнулась с очень серьезными проблемами (смотри другой материал нашей рубрики), воплощая свои масштабные замыслы. При существующих же «объемах» российского легального рынка повторять на нем стратегию **Origin** — значит разорить издателя быстро и болезненно. Потому общего с **UO** не так много. Прежде всего, отметим заимствование идеи развития у персонажа того умения, которое применяется, а не того, которое захотелось развить игроку в момент распределения пойнтов. О глобальности происходящего (что характерно для **UO**) речь, к сожалению, не идет, и цельного саморазвивающегося мира нет и в помине.

Так что же, **Аллоды** — все-таки российский **Diablo**? Почти что. С вышеописанными минусами и плюсами последнего. Правда, интерес к **Аллодам** сохраняется заметно дольше, да и игра намного разнообразнее. Определимся сразу, — все нижесказанное относится к интернетовскому варианту. Модем и прямое соединение не так увлекательны, а происходящее в локальной сети практически не отличается от глобального мультиплейера.

По идее игра должна происходить на выделенном сервере. Существуют две возможности их появления в Интернет. Первая — любой игрок может гордо объявить свой компьютер тем самым сервером и обеспечить всем остальным возможность развлечься. Но... из опыта игры на самодеятельном «сервере» следует, что ничего вразумительного из этого не получается. Низкая скорость плюс никаких ограничений для **cheat**'еров. Файлы-то хранятся у самого игрока. Всего через пару недель после выхода **Аллодов** энтузиасты нашли на редкость простые способы довести экипированность своего персонажа до такого состояния, что найти достойного противника на имеющихся картах невозможно. **Game over**, господа!

К тому же, поиск самодеятельных серверов — дело непростое, и на большое количество соперников там рассчитывать не приходится. С выделенными же «фирменными» серверами приключилась история, которую можно было бы назвать смешной, если бы она не была грустной. И частично виноваты в этом сами геймеры. Мы уже упоминали о финансовых проблемах, которые возникают при создании интернетовского мультиплейера. Так вот, российский издатель **Аллодов** пока не в состоянии обеспечить поддержку серверов, так как ожидаемой прибыли от продаж на это не хватит. Остается надежда на то, что «запад нам поможет». Да-да, пока единственный шанс на финансирование связан с зарубежным издателем. Или с тем, что все пираты вдруг раскаются, и честные покупатели сметут тираж **Аллодов** с прилавков магазинов... Так что пока остается пользоваться услугами энтузиастов, предварительно «накачав» своего персонажа в одиночку.

Надежда на создание выделенных серверов все-таки еще не умерла окончательно. Есть некоторая вероятность, что сервера откроются летом, при этом игра на них будет слегка отличаться от нынешнего варианта. Имеется в виду

IP 194.84.34.5 — адрес одного из постоянно действующих самодеятельных серверов

Маг по центру — наш человек. Прикид снят с предыдущей инкарнации стоящего чуть выше мага-NPC

появление новых карт и полная невозможность читинга. Персонажи будут сохраняться на сервере, и вы не сможете переносить их с одного сервера на другой, но зато никто не сумеет подправить своего героя для усиления его характеристик. Да и общая численность одновременно играющих, возможно, будет заметно увеличена. Так что навещайте сайт разработчиков почаще (**www.nival.com**) и читайте новости. Кстати, там же периодически появляются и патчи (первый уже доступен для скачивания...).

Ну да хватит нагонять тоску, поговорим о том, как все выглядит в мультиплейере. В целом симпатично, хоть и не без недочетов. Естественно, начинается все с создания персонажа, которое ничем не отличается от происходящего в **single**. Следует помнить, что полагаться придется в основном на свои силы, поэтому надо тщательно взвесить все преимущества и недостатки доступных вариантов. Разумеется, дальнейшие рассуждения не имеют особой ценности для того, кто заведомо уверен, что будет крушить монстров в большой компании друзей, каковая будет достаточно разнообразна. Для остальных же кое-какие подсказки.

Разработчики везде напирают на то, что игра сделана под воина. Несомненно, разнообразие брони и оружия велико и позволяет быстро его развивать. Но неспособность колдовать может создать очень большие затруднения при борьбе с некоторыми монстрами, а против мага-человека высокого уровня так и вообще почти ничего сделать нельзя. Да, может он вас и не убьет. Уж очень ему лениво будет долбить этот железный чурбан. Но угнаться за ним, если он пожелает «слинять», вряд ли удастся. Плюс к этому тактические приемы при игре за мага разнообразнее, а жизнь его интереснее. Так что советуем. После преодоления некоторых сложностей на начальном этапе масса приключений и наполненность осознанием собственного величия гарантированы. Да и вам будут рады в любой компании, — всем крайне необходим хотя бы один чародей!

После создания персонажа предстоит выбрать карту, на которой вы собираетесь действовать. Пока доступны только пять карт, но зато разнообразных размеров и сложности. В дальнейшем **Nival** обещает регулярно создавать новые плюс выпустить урезанную версию редактора, которая сделает созидательную деятельность доступной для масс. Во избежание несбалансированности для окончательного доведения все они должны будут поступать к разработчикам, но оригинальное авторство непременно будет отмечено.

Практически все существующие карты рассчитаны на довольно высокую заполненность игроками. Почему, спросите вы? А как же иначе, если и монстры, и амуниция нарождаются со строгой регулярностью. И если вещи возникают не так часто и в произвольных местах, то вот убиенные монстры возрождаются на том же месте буквально через пару минут. Поэтому одинокому путнику следует быть крайне осторожным — если забраться в глубину диких лесов, то при попытке унести ноги при встрече с более сильным врагом вы с гарантией «влепитесь» в те заслоны, через которые пришлось прорубаться по дороге к интересующим местам. Для группы это не так опасно, а вот одиночка очень рискует.

Ведь смерть в игре весьма болезненна. При убиении герой теряет десять процентов накопленного опыта и **ВСЕ** вещи. Если же и денег (пары мешков) нет, то несколько дней нудного восстановления экипировки обеспечено. Причем, если на высоких уровнях проблем с деньгами нет, то вот поиск и накопление редких предметов является наиболее сложным занятием. И это лишний раз подчеркивает, что одному лучше не соваться в дебри. А вот всего один маг в компании нескольких воинов способен спасти их от таких неприятностей, что его (т.е. его хозяина!) надо всячески заманивать в походы по местности. И регулярно денежкой снабжать!

Кстати, со смертью и командной игрой связана и еще одна очень важная и интересующая всех проблема. PKiling. Когда мы спросили разработчиков, что они по этому поводу думают, те только нехорошо усмехнулись и злорадно потерли руки. Свобода полная, убивай кого хочешь. Никакие гонения со стороны «администрации сервера» невозможны. Единственная надежда выжить — поддержка товарищей по клану. Берите пример с **NPC** (охранники в городах). При большом желании можно на них напасть и, перебив, поживиться имуществом. Но после этого все остальные охранники будут гонять вас по всему городу, сохраниться в нем будет нельзя и даже местный вампир-кузнец скрепя сердце перестанет пускать в свою лавку. Вот так-то!

Подводя итог, скажем, что мультиплейер получился очень динамичным и с рядом возможностей, которые могут обеспечить ему куда более долгую жизнь, чем было у **Diablo**. Вот если бы еще рассосались финансовые проблемы...

И еще. По секрету (**тссс**!!!) разработчики сообщили, что в случае успешной реализации творческих и финансовых планов, ближе к зиме может появиться **add-on** к **Аллодам**, в котором сетевая игра будет улучшена еще больше. Ждем-с! **СИ**

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

Хотите верьте, хотите — нет. А нашего мага мы прокачали до почти предельных значений всего за день. Стадо духов чуть выше — его работа

Чикаго, 1932:
Дон Капоне
SNOWBALL TO BUY EA\GTI, CONFIRMED
ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ: РАБОТА

STARCRAFT ONLINE — РУССКИЕ ИДУТ!

...желающий сразиться найдет партнера в любое время суток...

Итак, мы снова с вами и будем, как всегда, пропагандировать лакомство для настоящего геймера — игры в Интернет. Для тех, кто все еще не подсел на иглу **Online**-режима, настойчиво повторим — игра в Сети кардинально отличается от одиночной и даже от мультиплейера в офисе. Это лучший способ придать второе дыхание поднадоевшей игрушке, быть в курсе модных течений и завести знакомства по всему миру. А если за пультом в вашем лице настоящий асс, то и невиданно прославиться!..

Последние известия

Волнующий момент — найдет или не найдет?

Теперь к новостям **StarCraft** — одного из самых горячо обсуждаемых продуктов последнего времени, и попробуем (по старой доброй традиции) помочь новичкам сетевых баталий освоиться на **Battle.net**, который и был задуман для **StarCraft**'а.

Жизнь интернетовской ипостаси **StarCraft** протекает бурно. Не прошло и месяца после начала продаж в России официальной версии, как появился первый патч, затыкающий дыры в сетевой части. Просто болезнь какая-то — выпускать недоделанные игры. И это, несмотря на длительное тестирование именно в сетевом режиме. Хорошо хоть размеры заплатки невелики, и программа принудительного заливания ее на компьютер интеллектуальна, то есть, способна производить «докачивание» в том случае, если связь неожиданно прервалась. Это, так сказать, первое препятствие на пути к **Battle.net**.

А тут еще одна трогательная история приключилась — с «троянским конем». Для не слышавших об этом поясним: **Blizzard** встроил в **battle.net** средство, которое тихонько собирало информацию о пользователях. Когда все всплыло, то боящиеся любого несанкционированного доступа на свои компьютеры буржуи подняли жуткий скандал. Разработчики тотчас заюлили, оправдываясь благими намерениями, например, рассылкой призов по выигрышным **e-mail**'ам и тому подобными придумками. И, в конце концов, клятвенно заверили общественность, что подобное больше не повторится. Ну что ж, история завершилась к взаимному удовлетворению — пользователи успокоились, а разработчики получили дополнительную рекламу...

Так ли уж была нужна эта дополнительная реклама и, тем более, такими сомнительными средствами — это вопрос. Отметим, что популярность у этой игры и без того высокая — желающий сразиться найдет партнера в любое время суток и, когда не подключись, всегда есть тысячи игроков online и сотни битв в самом разгаре.

По прибытии в Battle.net

Игра на **Battle.net** бесплатна, подключение происходит автоматически после выбора соответствующего пункта меню. При этом программа сама ищет самый быстрый сервер. Отметим, что подключиться может (пока хакеры не сказали своего веского слова...) только обладатель легальной версии **StarCraft**'а, указавший при инсталляции продукта особый идентификационный номер, размещенный на упаковке компакт-диска. Так что покупка пиратской копии может напрочь лишить прелестей международных и всероссийских баталий. Что же получает тот, кто присоединяется к мировому сообществу **StarCraft**?

Для начала он попадает в чат. Чат этот разбит на каналы по «национальной принадлежности» и по каким-либо интересам (например, есть канал зерголюбов). Для наших парней рекомендуем проводить побольше времени на канале **StarCraft RUS-1**, так как там проще найти общий язык со своими, да и качество связи с его посетителями вроде лучше. Но и замыкаться внутри тесной общины не советуем — россиян пока мало, да и опыт общения никому не помешает. Заодно и в английском потренируетесь. Кстати, каналы эти можно создавать самому и звучным названием (**Russian Invasion**!!) можно легко привлечь любопытствующих геймеров. Думая над этим, учтите особенности сортировки символов (сначала знаки, затем цифры, потом буквы...). Правильный выбор первых трех-пяти знаков обеспечит размещение канала в начале списка, а, следовательно, его наибольшую популярность.

Что еще интересного, помимо собственно игры, есть на этом сервере? Одна из самых завлекательных черт — это Лестница (**Ladder**). Как обстоят дела в случае большинства других игр? Есть кланы, есть турниры, есть даже довольно обширные, но локальные ladder'ы. Но они подобны районным или национальным чемпионатам — да, ты сильнейший, но **ЗДЕСЬ**. А в мире кто? Да, есть, конечно, и всемирные турниры — тот же **Case's Ladder**. Но там надо специально регистрироваться, самому слать уведомления о победах и т.п. В случае же **StarCraft**'а такой проблемы нет — **ВСЕ** обладатели легальной копии участвуют в чемпионате с началом, но без конца! И всегда можно узнать, кто сегодня является сильнейшим и попробовать сразиться с ним. Что же надо для того, чтобы личные результаты сетевых сражений оказались увековеченными и представленными на всеобщее обозрение? Всего одна простая вещь. Создавая игру, укажите, что ее результаты должны регистрироваться в **Ladder**'е. Или присоединяйтесь к игре с соответствующей пометкой. И все, никаких тебе писем с рапортами о проведенной баталии. Автоматический учет всего, в том числе и количества игр, прерванных в результате «технических неполадок» (прикрыта-то лазейка!). Но чтобы достичь заметных успехов, придется потрудиться. Вот информация к размышлению — первая десятка игроков сыграла уже по паретройке сотен матчей, и это за неполные три месяца существования турнира. Так что хочешь славы, — настраивайся, как минимум, на две-три игры в день! Ну а если чувствуется упадок сил и не хочется портить рейтинг, — пожа-

Самое начало карьеры

Канал Starcraft RUS-1 - увы, наших небогато

Если спросить, за кого нужно играть, чтобы победить, то мы вам ответим: за того, кто больше нравится.

луйста, можно отказаться от учета результатов, выбрав обычную встречу с противниками.

Теперь перейдем к конкретным советам по выбору расы и организации команды. Но сначала маленькое отступление. Лишним комплиментом **AI StarCraft**'а может послужить тот факт, что довольно большой процент игр идет под лозунгом «Computer MUST DIE!!!». Вот только сколько надежд разбилось о суровую реальность **AI**...

Расовая дискриминация

Если спросить, за кого нужно играть, чтобы победить, то мы вам ответим: за того, кто больше нравится. И если в **WarCraft**'е существовали даже математически рассчитанные модели развития и оптимальных игровых стратегий, то с тремя расами **StarCraft**'а это пока не проходит. Очевидно одно, каждая раса подходит под определенный стиль. И если предпочтения отдаются не только внешнему виду (тут несомненные лидеры — **зерги**), то, значит, особенности выбранной расы на самом деле «ложатся» на вашу манеру боя. Попробуем как-то все это систематизировать, не претендуя на истину в последней инстанции. Ведь при известной изобретательности любимый стиль можно реализовать с помощью любой расы.

Земляне — раса для обстоятельных и неспешных стратегов

Хозяйство у них путанное, да и строи-

Так выглядит самая верхушка Лестницы

Лишним комплиментом AI StarCraft'а может послужить тот факт, что довольно большой процент игр идет под лозунгом «Computer MUST DIE!!!».

А вот и лидер (5.05.98) — со славным именем Ch.... Для того, чтобы залезть так высоко, ему пришлось победить в 137 играх, уступив только в 16...

Только командная игра в полной мере делает доступной наисложнейшие тактические планы вроде отвлекающих атак и сложной диверсионной деятельности с засадами.

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

тельные **unit**'ы требуют постоянного присмотра. Развитие идет довольно медленно, а вот средства обороны одни из самых мощных и универсальных. Обнести базу дотами, набитыми солдатами под завязку, добавить некоторое количество ракетных установок и усилить все это несколькими закрепленными танками — и можно спокойно заняться развитием и вынашиванием террористических планов. Учтите, что практически все оборонительные силы с легкостью превращаются в наступательные, что сильно экономит средства. Таким образом, очевидно, что оборонительная тактика для землян предпочтительна (по крайней мере, на начальных этапах). Развиваться же стоит по максимуму, так как нет большего удовольствия, чем, отбив многочисленные атаки злобных торопыг, снести половину их базы парой ядерных взрывов с последующей атакой лавины как бы ниоткуда взявшихся войск. Но первые моменты игры самые опасные — против других землян вы выстоите очень легко, а вот мощные протосы или толпа зерглингов могут завершить партию в первые пять минут. Кстати, очень сильно повышается эффективность земных войск при игре командой на одной базе, но о некоторых особенностях этого варианта чуть ниже.

Протосы — для поклонников агрессивного стиля

Очень эффективное, не требующее присмотра хозяйство. Универсальная, мощная и дешевая оборона. Никаких забот с ремонтом зданий — он просто недоступен. Поэтому все внимание — на выбор линии развития и управление войсками. Следовательно, очень хороши для одинокого тактика, проповедующего агрессивный, наступательный стиль. Если учесть еще и то, что **зеалоты** — самые сильные войска начального уровня, то верная стратегия протосов — как можно более ранняя атака слабо развитого противника. Вот только если вы приходите к землянам и видите закрепленные танки — дело плохо, придется подождать до появления продвинутых вооружений.

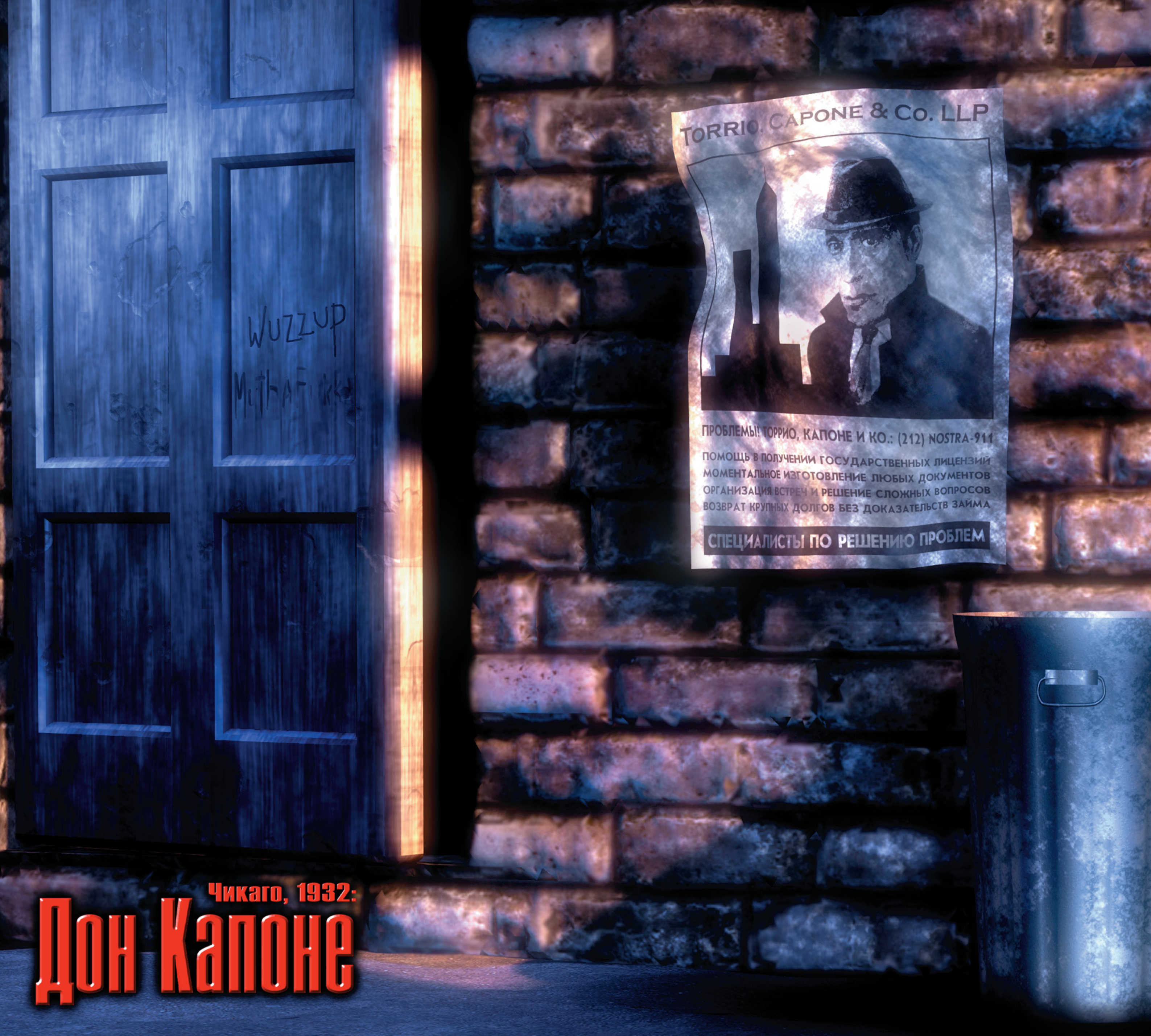
Зерги — находка для любителя громадных армий и непрерывных диверсий

Оборонительные сооружения посредственные, поэтому про них лучше забыть, так как возни с ними больше, чем пользы. Лучше сразу плодить подвижные войска. За счет очень быстрого их размножения опять же рекомендуется пощупать противника на ранней стадии. Но вот бросаться грудью на стальной дот настоятельно не рекомендуем. При длительной войне очень хорошо практиковать всякие раздражающие противника штучки. Например, рекомендуется отводить войска на некоторое расстояние от базы и прятать под землю. Послал противник колонну к вашей базе по, казалось бы, безопасному пути, а тут вы как выпрыгните! Наиболее эффективно против землян. Всех порешили, перебежали на новое место и опять под землю — заращивать раны. Вообще, полезно закапываться на как более возможно обширной территории — информация о происходящем никогда не помешает. Очень хорошо посадить несколько отрядов возле бесхозных источников ресурсов — неожиданная атака в самый разгар освоения новых территорий весьма «порадует» противника. Ну и на сладкое всякие гадости типа заплевывания противника разноцветной дрянью и превращения его солдат в своих. Непрерывный психологический прессинг — и победа за вами.

И под конец несколько слов о командной игре при использовании одной базы на всех. Только она в полной мере делает доступной наисложнейшие тактические планы вроде отвлекающих атак и сложной диверсионной деятельности с засадами. И при тотальном штурме снабжение подкреплениями не прервется, если уговорить одного из компании взять на себя хозяйственную деятельность. Одиночке против сыгранного коллектива не выстоять. Но. Только против сыгранного! Настоятельно рекомендуем потренироваться заранее на локальной сети. А то один направит строителя на возведение бараков, а другой в это время вычерпает все ресурсы строительством техники. И пока будете выяснять, кто же рулить не умеет, враги решат этот вопрос очень просто: никто!

Ну что ж, остается надеяться, что вскоре после появления этой статьи все верхние места в мировом рейтинге будут за нашими! А что, русские-то идут...

СИ


Wuzzup
TORRIO, CAPONE & Co. LLP
ПРОБЛЕМЫ! ТОРРИО, КАПОНЕ И КО.: (212) NOSTRA-911
ПОМОЩЬ В ПОЛУЧЕНИИ ГОСУДАРСТВЕННЫХ ЛИЦЕНЗИЙ
МОМЕНТАЛЬНОЕ ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЛЮБЫХ ДОКУМЕНТОВ
ОРГАНИЗАЦИЯ ВСТРЕЧ И РЕШЕНИЕ СЛОЖНЫХ ВОПРОСОВ
ВОЗВРАТ КРУПНЫХ ДОЛГОВ БЕЗ ДОКАЗАТЕЛЬСТВ ЗАЙМА
СПЕЦИАЛИСТЫ ПО РЕШЕНИЮ ПРОБЛЕМ

TALLY-HO! ТРИ «ФОКЕРА» СПРАВА, ROGER...

Так что же? Стоит оно того, чтобы взглянуть на это собственными глазами?

Итак, закончилась война в Европе, но боевые действия на Дальнем Востоке продолжаются. Да, теперь нас с вами ждет великая битва за острова в знаменитом авиасимуляторе от Кесмаи **Air Warrior III**!

Теперь вы найдете еще около **450** миссий на диске, и, конечно же, новые карты местности на сервере.

Для этого вам понадобится

Windows'95, компьютер Pentium **200MHz** (можно **P90** для **2D** рендеринга или **P133** минимум), **32** Мб памяти (можно **16** для **2D**, **24** — для **3D**), **3D** акселератор с **4** Мб памяти (лучше **8** Мб), **70** Мб дискового пространства, Sound Blaster совместимая звуковая карта, драйвера **DirectX5.0**, модем, **Joystick**, **Throttle** и **Rudder Pedals**

Если вы успели полетать на вашей любимой модели самолета в открытой «**бете**», то спешу сообщить, что в меню выбора моделей появилось несколько новых самолетов. Конечно же, японских, ведь летать теперь придется над островами где-то недалеко от Пирл Харбора.

«**Бета**», впрочем, еще не закончилась, а успешно перекочевала в качестве одной из многочисленных платных услуг сервиса **GameStorm**. Его вы можете найти на **www.gamestorm.com**, где наряду с **Air Warrior III** есть еще во что поиграть!

Из разряда action&strategy:

- *вернулся запылившийся где-то в AOL Air Warrior Classic*
- *Aliens*
- *Battle Tech*
- *Harpoon*
- *Starship Troopers*
- *Stellar Emperior*

Adventure:

- *Legends of Kesmai*

Cards:

- *Kasino Black Jack*
- *Poker*
- *Poker Mac*
- *Classic Cards*

Puzzle:

- *Board Games*
- *Catch World*

Sports:

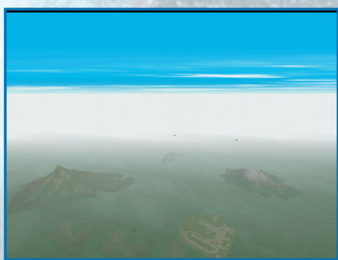
- *Online Golf*

Финансовая политика сайта вполне лояльна к игрокам. Здесь используется прогрессивная модель оплаты — **10** долларов в месяц, и играй сколько хочешь! Чем больше играешь — тем дешевле ваше онлайновое время за единицу, и не надо все время смотреть на часы!

Так что же? Стоит оно того, чтобы взглянуть на это собственными глазами?

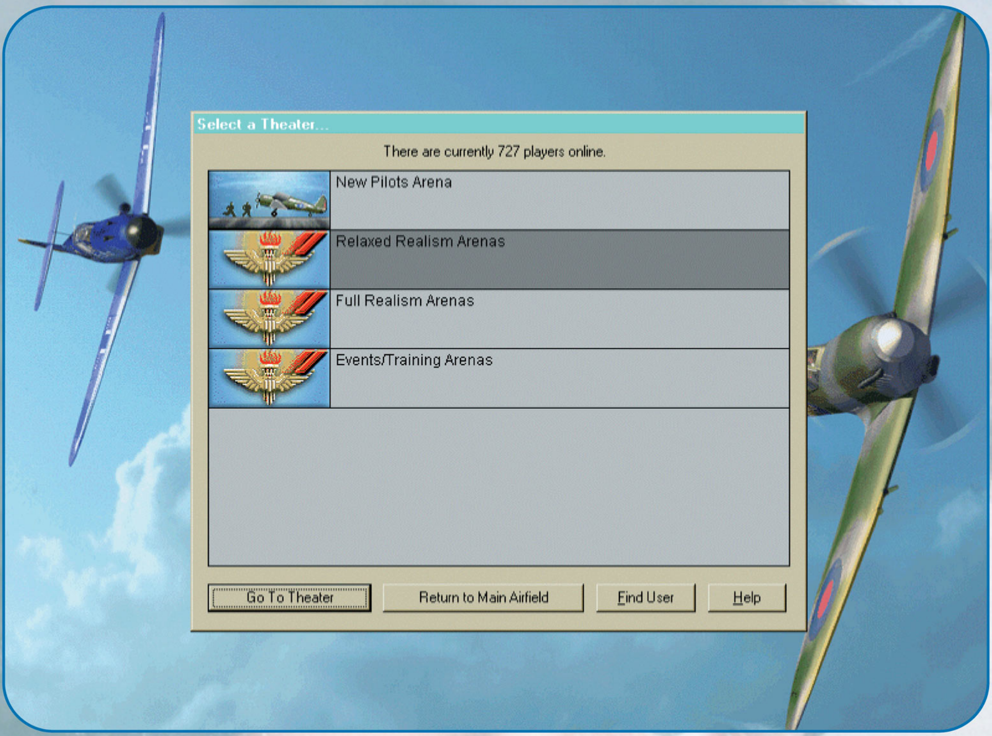
В воздухе...

На красивой коробке этого диска, оформленной известным художником-реалистом воздушных баталий Дрю Блайром, написано «Incredible 3-D realism». Да, действительно, теперь знаменитый **Air Warrior** может поддерживать спецэффекты, которые стали доступны благодаря установке в вашем компьютере **3D** акселератора. Теперь вы не увидите здесь ядовито зеленых полей и неестественно синих озер и рек. Напротив, все выглядит как на фотографии или как на хорошем рисунке с натуры. Внизу — поросшее зеленью пространство с редкими пятнами проплешин, солончаков и построек. Вокруг возвышаются горы с шапками снега на вершинах, а горизонт застилает легкая дымка тумана. По небу стелятся складки перистых облаков и, по мере того как вы разворачиваетесь в пространстве, они меняют свою форму. День очевидно ясный, видимость до горизонта хорошая, и погода солнечная, ведь солнце светит ярким белым пятном, оставляя в глазах радужные оптические эффекты в виде колец. В воздухе явственно ощущается холодок раннего утра.



Еще более впечатляющая картина предстает в аренах, посвященных войне на островах Тихого океана. Ощущение высоты здесь захватывает дух — вокруг необозримые просторы океана и только кое где разбросаны зеленые

островки причудливой формы, на некоторых из которых виднеются кратеры потухших вулканов. Вобщем, картина райски идиллическая, если считать еще и то, что теперь актуальным становится полет в режиме **full screen**, поскольку приборы навигации и контроля теперь аккуратно уложены на изображении кокпита и исправно функционируют, а сообщения в эфире появляются в верхней части экрана, прямо поверх картинки. Впрочем, это не единственное приятное и удобное новшество последней версии. Теперь нет необходимости торопливо набивать одной рукой текст на клавиатуре, посылая в эфир сообщение. Теперь вы можете говорить в эфире собственным голосом и слышать в ответ голоса ваших товарищей по игре! Это обстоятельство обезоруживает скептиков окончательно! Да, если бы не эта досадная война стандартов на рынке компьютерного железа, то вся эта описанная выше картина имела бы право на то, чтобы считаться правдивой. Но не надо забывать, что графические карты от разных производителей отображают этот виртуальный рай по-разному, т.е. с разными досадными ошибками и дефектами картинки, а отдельные звуковые карты не только не дают возможности насладиться голосами в эфире, но часто являются причиной исчезновения звука вообще, а то и зависания программы. Если же к этому прибавить наши телефонные линии и качество услуг провайдеров Интернет, то ситуация перестает радовать совсем и даже немного разочаровывает. Вобщем, данная версия игры представляет собой предмет продолжительного исследования разработчиков **Кесмаи** в области **3D**-видео и **3D**-саунда. Достаточно сказать, что новые патчи для игры выходят с периодичностью раз в месяц, и, что совсем удивительно, они не существуют в виде привычных архивов. Они закачиваются и инсталлируются на вашем компьютере автоматически в режиме онлайн, когда в очередной раз вы заходите на сервер, чтобы поиграть. Что происходит в этот момент на вашей машине, известно только Богу и разработчикам игры (хорошо, если и им тоже!). Да, я, конечно, понимаю — **бета**! Но кто и когда брал с людей деньги за бету, пусть даже такие небольшие?! Ну, впрочем,



как знать, может это поможет разработчикам в кратчайшие сроки довести продукт до совершенства, а продукт-то хороший — лучший в своем жанре. Подождем — увидим!

...Европа, Океания, Корея...

Ну, что же, самое время насладиться новыми возможностями, полюбоваться отличной графикой и показать врагу «кузькину мать»! Что же предлагает главное меню онлайнового **Air Warrior 3D**?

New pilots arena

* New pilots — Europe

* New pilots — Pacific

Здесь можно полетать для того, чтобы набраться опыта перед боевыми сражениями. Зачет очков на личный счет здесь не ведется. Ну, а где вам больше нравиться летать и что видеть вокруг, — это вам решать. Что вам больше нравится — широкие и ровные, как стол, просторы Европы с восстающими кое-где конусами гор, озерами и реками или же необозримые просторы океана, атолловые острова, пальмы...

Relaxed realism arenas

** Relaxed realism — Europe1*

** Relaxed realism — Europe2*

** Relaxed realism — Europe3*

** Relaxed realism — Pacific1*

** Relaxed realism — Pacific2*

** Korean war era*

** The Great War*

** Partial realism Europe*

Это — уже более серьезная категория! Зачет очков здесь ведется по полной программе. Здесь есть возможность пересесть на реактивный самолет времен войны в Корее, правда, неизвестной для большинства из нас, несмотря на то, что наши доблестные советские асы, что называется, «давали там шороху» американцам на своих «**МиГ-15**», и уж они то эту войну хорошо запомнили.

Ну, а если вы любитель игры «**Red Baron**», то для вас арена «**The Great War**» — берите свой биплан и развлекайтесь — ничего более забавного я не видел. На «этажерке» возможно делать все то, что невозможно сделать на моноплане, к тому же, и звук мотора на-

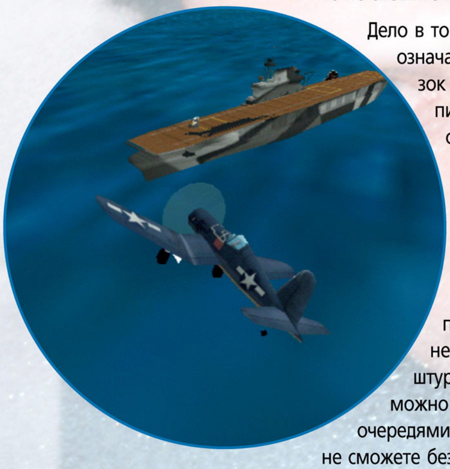
Теперь нет необходимости торопливо набивать одной рукой текст на клавиатуре, посылая в эфир сообщение. Теперь вы можете говорить в эфире собственным голосом и слышать в ответ голоса ваших товарищей по игре!

Именно бомбардировщики позволяют уничтожать и затем захватывать взлетные поля, аэродромы, базы и авианосцы, чтобы продвигаться таким образом внутрь территории противника.

поминает урчание кота, и пулеметные очереди приятны, как стрекотание кузнечика.

Самыми же популярными остаются традиционные арены **Европы** и **Океании** времен сороковых годов. Показательно то, что число их растет со временем. Первая, вторая и третья ничем не отличаются друг от друга. Просто, одна арена вмещает в себя сто тридцать игроков, поэтому когда число желающих играть именно здесь превышает максимальный предел, создается еще одна арена.

Если же вы уже обрели уверенность в полете, вас утомляют легкие победы над незадачливыми новичками, вам кажутся нереальными возможности вашего самолета и вы хотите почувствовать все прелести стопроцентного реализма, т.е. симулятор, а не видеогейм, то не спешите ...



Дело в том, что «**relaxed**» — это означает, что нет ни перегрузок от резкого подьема или пике, когда экран гаснет и окрашивается соответственно в черный и красный цвета, так что даже звук пропадает, иммитируя критические состояния организма, ни падения в «штопор» при малейшем неправильном движении штурвала, да и соперника можно завалить одной - двумя очередями. Вы там, в Full realism'е, не сможете без предварительной подготовки. Для этого и нужна арена «**Partial realism Europe**». Несмотря на то, что там все-таки отсутствует такой замечательный эффект, как «штопор», все остальное там соответствует полному реализму.

Full realism arenas

** Full realism*

Как я и говорил, это — арена не для слабых. Здесь летают **асы**, которые не приемлют полета мухи, незнакомой с законами гравитации, здесь летают те, кто налетал уже не одну сотню часов и играет в эту игру не первый год. Среди этих пилотов встречаются и люди преклонного возраста, и **бета**-тестеры игры, и отцы-прародители, и сами разработчики. Впрочем, и вам никто не мешает быть там, добро пожаловать!

Events/training arenas

** Events arena*

** Training arena*

Что и говорить, **Air Warrior** — это настоящая наука. А раз это наука, то надо учиться и учить этому спорту других. Постепенно приобретая класс, некоторые пилоты накапливают большой опыт, которым они с удовольствием готовы поделиться с другими в тренировочной арене, где несколько раз в неделю устраиваются занятия для желающих, и последних бывает достаточно много. Ведь эти мероприятия не только для новичков. Здесь есть люди с солидным стажем полетов, но всегда ведь интересно, какими приемами пользуется соперник, почему ему удалось на прошлой неделе так ловко зайти вам в хвост на своем «**Мессере**», а вы даже ничего не смогли сделать?

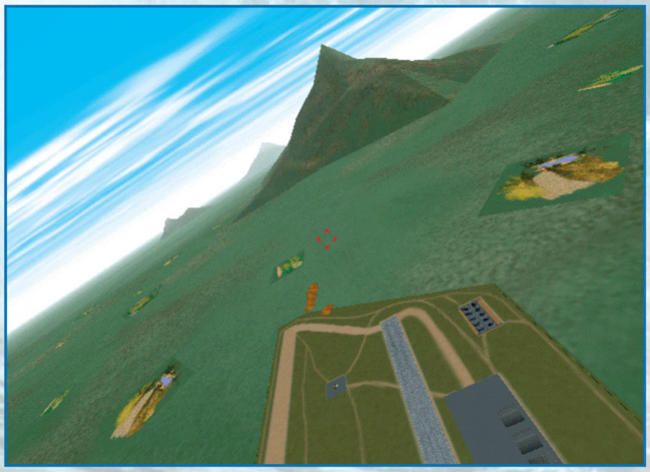
Здесь есть отдельные занятия для бомбардировщиков, тренинг для **П-38** — машина особого класса, консультации для истребителей-охотников, тех, кто любит полагаться на индивидуальное мастерство.

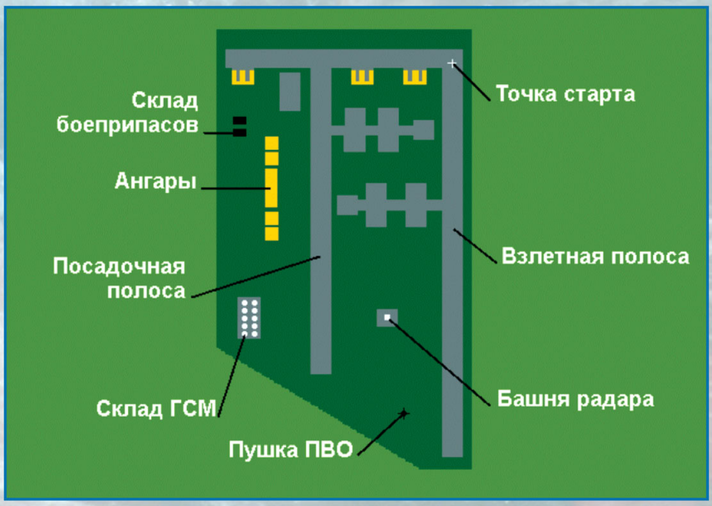
Ну, и конечно же есть в этом мире и маленькие праздники. В арене специальных событий периодически устраиваются боевые действия на настоящей карте Европы с заранее подготовленным сценарием. Летать здесь можно только в полном реализме, и вы имеете только две жизни, как в действительности, если вас сбили, то, возможно, вы остались в живых, и вам дается еще одна попытка. Все кампании здесь построены в соответствии с исторической достоверностью.

Ас-бомбардировщик

Значительная роль принадлежит в игре бомбардировщикам. Именно они позволяют уничтожать и затем захватывать взлетные поля, аэродромы, базы и авианосцы, чтобы продвигаться таким образом внутрь территории противника. В отличие от истребителей, летчики-бомбардировщики должны не только знать летные качества самолетов, но и быть знатоками в бомбометании, в выборе безопасного маршрута до цели и отменными пилотами, способными посадить поврежденную машину.

Чтобы совершить успешный налет, прежде всего необходимо знать, что, отправляясь в полет, неплохо пригласить на борт хотя бы одного пулеметчика. Если их будет два, то вероятность возвращения после бомбежки на базу значительно увеличивается. Ну, а полностью укомплектованный экипаж практически обеспечивает успех полета. Далее, отправляясь в путь до цели на высоте ниже двухсот футов, вы становитесь недоступным для вражеских радаров, так что истребители будут знать о вашем присутствии в секторе, но потратят уйму времени, прежде чем обнаружат вас визуально, быть может, тогда, когда будет уже слишком поздно, и смертоносный груз уже сделает свое дело, аэродром противника потеряет способность функционировать наполовину, а то и будет разрушен и, следовательно, недоступен для взлета с него. Важно знать, что уничтожив башню радара на поле, соперник перестает видеть самолеты, находящиеся в воздухе в данном секторе, а подавив зенитную установку, можно дать возможность своим истребителям подлетать вплотную к взлетной полосе и расстреливать самолеты противника прямо на земле. Разбомбив склад горючего, вы тем самым сильно снижаете мощность моторов взлетающих самолетов противника, что делает их уязвимыми для сопровождающих вас истребителей. То же самое происходит, когда точным попаданием вам удается снести все ангары на поле. Если же вы уничтожили склад боеприпасов, то эффективность стрельбы противника в воздухе заметно снижается, и он становится легкой добычей. Да что говорить, ведь высадка парашютистов на вражеский аэродром возможна, только если этот аэродром закрыт вследствие значительных повреждений, только тогда авиабаза считается захваченной, и появляется сообщение командного пункта об этом. Так что ас-бомбардировщик по-праву считается богом в небе.





Среди богов же Зевсом является несомненно американский **Б-17**. Его еще называют «Летающая крепость». В модификации «**G**» он несет на себе восемь крупнокалиберных пулеметов, управляемый двумя пилотами на своих четырех моторах, он поднимается на высоту, недоступную истребителям того времени. Высотные варианты «**Мессершмит**» и «**Фокке-Вульф 190**» могут подняться на такую высоту, но полноценно маневрировать уже невозможно. Один неловкий разворот, и самолет испытывает перегрузку, сваливается в штопор, а в это время с бомбардировщика нападающих встречает ураганный огонь многочисленных пулеметчиков. Ими простреливается практически все пространство вокруг — подобраться на расстояние выстрела к **Б-17** и не понести потерь невозможно.

Правда, надо сказать, что бомбометание с такой высоты затруднительно, точность его невелика.

Что же касается немецкого **Ю-88**, то это бомбардировщик среднего класса. Трудно справиться с ним одному, по большей части потому, что он очень живуч. Он выдерживает не одну очередь, выпущенную в него, оставаясь при этом в полете, к тому же чрезвычайно маневренный, закладывает головокружительные виражи и всегда встречает огнем пулеметчика из задней части кабины. Атаки **Ю-88** наиболее эффективны, когда налет осуществляется тройкой или пятеркой самолетов.

И, наконец, легенда немецкой авиации, машина смерти первых прославленных асов Геринга — «**Штука**» («**Stuka**»), или **Ю-87**. Возьмите любые кадры военной хроники, и вы наверняка узнаете этот самолет, стремительно летящий почти под прямым углом к горизонту с душераздирающим воем и свистом. Словно это вовсе не машина, а дьявольский дракон, «**Штука**» падает на цель с головокружительной высоты прямо на точку поражения и выходит из пике у самой земли при помощи своих мощных с причудливым изломом крыльев. Пулеметчик в заднем отсеке кабины пилота всегда плотно прикрывает хвост, а по маневренности «**Штука**» вполне может состязаться с тяжелыми истребителями. На виражах она способна легко уходить из под огня преследующих ее охотников. Атака группы из трех-пяти «**Штук**» с большой высоты практически неотвратима, если группа не перехвачена до момента пикирования. Во время падения на цель **Ю-87** развивает такую скорость, что самые скоростные самолеты не в состоянии угнаться за ними. Если же рискнуть и погнаться за «**Штукой**» вниз, то рискуешь не выбраться из пике, просто врежешься в землю.

Возьмите любые кадры военной хроники, и вы наверняка узнаете этот самолет, стремительно летящий почти под прямым углом к горизонту с душераздирающим воем и свистом.

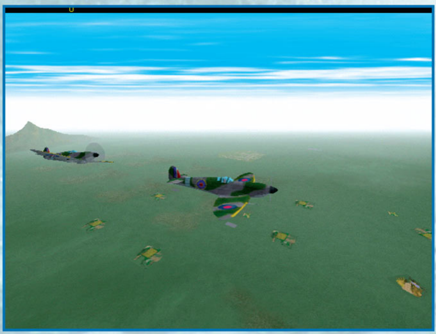
Ас-истребитель

Истребители — те самолеты, которые призваны для расчистки воздуха от «молоковозов» (так называют бомбардировщики) или расчистки дороги до цели для своих «молоковозов», летящих во вражеский тыл. В любом случае, это машины, приспособленные для убийства в небе, и среди них особенно заметен **Фокке-Вульф 190-D** — так называемая «Дора». Его еще называют «длинноносый». Для характеристики этой модели более всего подходит слово «самый». «Дора» — **самый** скоростной и **самый** высотный истребитель, у которого **самое** мощное вооружение среди такого класса самолетов. «Дора» имеет **самый** большой боезапас на борту, и поэтому она — **самый** результативный истребитель, который к тому же имеет **самый** вместительный бензобак. «Дора» — это, вероятно, единственный вражеский прототип самолета **Фоке-Вульф**, который **состоял на вооружении Красной Армии в первое время после войны**!

Говоря о недостатках, можно сказать, что «Дора» и тут «**самая**», ведь этот самолет **самый** неповоротливый на виражах. Действительно, **Фокке-Вульф** почти любой модификации рассчитан прежде всего на ведение боя на больших скоростях, когда крутой вираж с малым радиусом поворота выполнить затруднительно. Поэтому и был во время войны разработан нашими авиаконструкторами такой замечательный самолет — **Ла-5ФН**. Это настоящий охотник за **Фокке-Вульфами**! Уравнивая в бою свои шансы за счет аналогичной скорости, **Ла-5ФН** при этом способен сохранять ее и на виражах, легко выходит из глубоких пике у самой земли и обладает мощностью вооружения, не уступающей **Фокке-Вульфу**. «Лавочкин» — это во всех отношениях самолет очень живучий и опасный для врага в поединке. Он может использовать как тактику боя на виражах, так и «**Boom&Zoom**».

Можно считать небольшим недостатком относительно маленький боезапас бортовых пулеметов, который несет **Ла-5ФН**, но этим частично обеспечивается его высокая маневренность и скороподьемность при взлете. На этой модели можно выполнять как истребительно-атакующие функции, так и оборонительные. Если же говорить об эффективной обороне, то, пожалуй, вам не найти для этой цели самолета лучше, чем **Спитфайр**. В свое время он был спроектирован англичанами как самолет **ПВО**. Здесь он используется для того, чтобы при очевидной атаке на авиабазу можно было оперативно взлететь с кратчайшим разбегом по полосе, максимально быстро подняться на высоту пять-семь тысяч футов и атаковать неприятельскую бомбардировочную авиацию, а также и истребители сопровождения, заставляя их увяз-

Истребители — те самолеты, которые призваны для расчистки воздуха от «молоковозов»... или расчистки дороги до цели для своих «молоковозов», летящих во вражеский тыл. В любом случае, это машины, приспособленные для убийства в небе...



В целом, можно только радоваться такому разнообразию выбора моделей самолетов и высокой достоверности их летных качеств...

нуть в атаке на виражах. Дело в том, что **Спитфайр** наиболее удобная модель для боя на виражах. Он выписывает в небе развороты по кратчайшему радиусу, неминуемо заходя в хвост противнику, используя закрылки, «Спит» порхает, как бабочка, вокруг своей жертвы. Опасайтесь его контратак, этот самолет обладает мощным вооружением, и, несмотря на небольшой боезапас, он всегда может сближаться на опасное расстояние и стрелять наверняка. **Спитфайр** является наиболее подходящей моделью для начинающих свою карьеру пилотов. Он прост и удобен в управлении, исключительно маневренный в сложных ситуациях, что позволяет новичкам избежать поражения от более опытного летчика и вернуться на базу невредимым. Пожалуй, по маневренности и легкости в управлении со Спитфайром может сравниться легендарный Зеро — легкий японский истребитель, но это — только для боев на Тихом океане, в европейских аренах нет этого самолета. На островах же Зеро успешно противостоит американским **Вайлдкэт**'ам, **Хеллкэт**'ам и **Корсарам**. Некоторые из американских летчиков считали, что японские самолеты превосходят по летным и боевым качествам американские истребители. В игре в тихоокеанском регионе можно утвердиться в этом мнении. В меню японская авиация представлена целым спектром превосходных моделей **Накаджима**.

Теперь, заглянув в атолловый рай, вернемся на зеленые поля **Европы**. Здесь несомненно заслуживает внимания легенда Второй мировой войны, гроза бомбардировщиков и истребителей, черный коршун **Северной Африки** сороковых — **Мессершмитт 109**, модель «**F**». Недаром именно там он получил свое второе имя — «**Black Six**» или «**Черная Шестерка**». Быстроходный и маневренный, обладающий великолепной скороподъемностью и высокими аэродинамическими качествами, **Мессершмитт** атакует на высокой скорости, падая с небес на жертву и молниеносно исчезая на недосягаемой высоте. Он легко справляется с противником в бою на виражах и свободно уходит от неприятеля, переходя в пикирование. Правда, в управлении **Мессершмитт** требует сноровки — при очень большой скорости он может потерять закрылки и врезаться в землю. Эта модель настолько динамична, что в условиях полного реализма, потеряв контроль над скоростью, можно попасть в большую перегрузку на крутом вираже, и самолет упадет в штопор. Вооружение **Мессершмитта** нельзя назвать мощным, но его запас значителен — у вас скорее кончится горючее, чем патроны.

В этом случае вас спасет аэродинамика самолета, и вы, планируя долгое время по воздуху с большой высоты без мотора, имеете все шансы вернуться на авиабазу. Конструкция самолета и его бронирование устроены так, что **Мессершмитт** выдерживает несколько попаданий в него, оставаясь при этом в боеспособном состоянии, если же только не будет пробит бензобак или маслопровод. Эти вещи тоже предусмотрены в игре, и как только вы увидели, что столбик указателя масла или горючего ползет вниз, а сигнальная лампочка перегрузки двигателя лихорадочно мигает, перекликаясь со звуковым сигналом, то не мешкайте — разворачивайтесь в сторону аэродрома, ведь горючего хватит только на одну-две минуты. В целом же, полет на **Мессершмитте** можно сравнить разве что с ездой в Роллс-Ройсе! Этого впечатления не портит даже схватка с таким традиционным соперником «**Мессера**», каким является американский истребитель **П-51** (**P-51 Mustang**). **Мустанг** оправдывает свое прозвище, он развивает такую же скорость, что и **Фокке-Вульф**, являясь достойным соперником и ему. Сильный высотный истребитель **Мустанг** незаменим в сопровождении тяжелых бомбардировщиков. Не обладающий идеальной маневренностью на виражах и быстро теряющий скорость, **Мустанг** все же можно считать удачным истребителем, поскольку он может при этом выполнять разную необходимую работу. Очень пригодится его способность нести две авиабомбы, поскольку часто при атаках наземных объектов нужно в первую очередь уничтожить зенитную огневую точку. В следующий момент нужно как можно скорее вернуться к основной группе и обеспечить безопасное бомбометание группе бомбардировщиков. Все пилоты обычно называют этот универсальный самолет ласковым словом «Пони». Бомбардировщиков же принято называть не менее забавно — «Быки» (**Buffs**).

В целом, можно только радоваться такому разнообразию выбора моделей самолетов и высокой достоверности их летных качеств отдельных из них в игре, можно приобрести отличное оборудование для игры — полный набор джойстиков (штурвал, рукоятка газа, педали) и наушники со встроенным микрофоном, но при этом ничто не поможет вам так, как знание приемов тактики воздушного боя.

Чаще всего новички, появляясь в небе, сталкиваются с самолетами врага в ближнем бою и, не будучи подстреленными в первый же момент, вступают в продолжительный бой на виражах с вращением по кратчайшему радиусу.

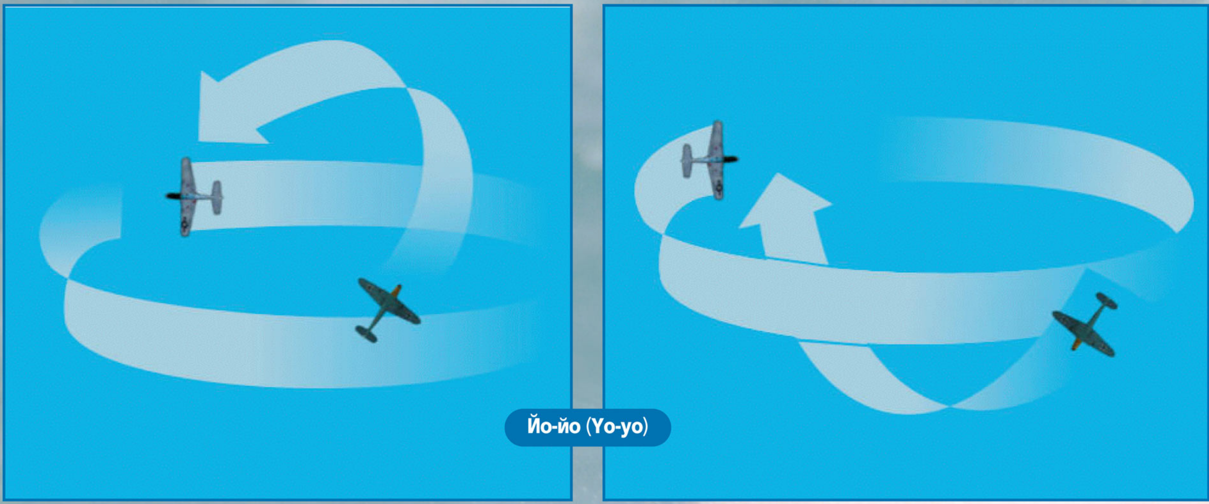
Тренинг

Теперь, когда вы знакомы с основными моделями самолетов и их характеристиками в бою, с обстановкой, в которой вам придется сражаться, и местностью, вам необходимо знать несколько приемов ведения воздушного боя, вооружившись которыми, вы наверняка уйдете от скоропостижного поражения в поединке с противником и даже, возможно, одержите блестящую победу.

Чаще всего новички, появляясь в небе, сталкиваются с самолетами врага в ближнем бою и, не будучи подстреленными в первый же момент, вступают в продолжительный бой на виражах с вращением по кратчайшему радиусу. Оба самолета при этом преследуют друг друга по горизонтальной окружности так, что противник все время находится где-то прямо над головой, а сбоку кружится земля. Все время приходится тянуть на себя рукоятку штурвала (джойстика), что требует немалых усилий и в результате чего оба летчика быстро теряют скорость и высоту, оказываясь у самой земли. Кажется, вот-вот еще немного и перекрестие прицела дотянется до хвоста неприятеля, но тот снова уходит из под огня, и теперь вы сами опасаетесь, что окажетесь под огнем. Часто такой поединок кончается падением на землю одного из самолетов.

Каков же выход из этой ситуации? Существует тактический прием, называемый **Йо-йо** (**Yo-yo**).

Это может быть верхний **Йо-йо** или нижний **Йо-йо**, в зависимости от того, на какой высоте вы в данный момент находитесь. В любом случае вы можете преодолеть расстояние до самолета противника по более короткой дуге в направлении хорды, соединяющей оба самолета. Так, если высота полета позволяет, вы можете поднырнуть под окружностью



Йо-йо (Yo-yo)

вращения, используя при этом закрылки, что даст возможность выстрелить в неприятеля и сбить его самолет. Если же вы находитесь у самой земли, то, используя форсаж, вы можете пересечь круг вращения по дуге сверху, что даст вам преимущество или даже победу.

Тактика **Йо-йо** пригодится вам, если вы встречаете противника на той же высоте, что и он, но, как правило, при встрече вы находитесь на разных высотах. Преимуществом владеет тот, кто находится на большей высоте. Если вы находитесь гораздо ниже соперника, то все, что вас спасет, — это высокая скорость. Именно это обстоятельство выручит и даст возможность даже остро атаковать неприятеля с помощью приема, называемого иммельман. Обладая скоростью, вы всегда можете обратить ее в высоту и резко взмыть вверх с переворотом вокруг собственной оси, оказаться в хвосте противника. Надо только помнить, что ваша скорость при этом неминуемо падает, и самолет теряет маневренность на виражах. Ваш расчет должен быть точен, чтобы вы могли оказаться точно позади вражеского самолета и выпустить победную очередь. Маневр, прямо скажем, не из легких, поэтому его используют летчики, имеющие некоторый опыт. Надо сказать, что и опытные асы не решаются использовать этот маневр, если скорость полета в данный момент недостаточна. В этом случае лучшим решением будет удалиться в противоположном направлении с потерей высоты и набором как можно большей скорости, что в случае преследования позволит вам приобрести необходимое количество кинетической энергии и заставить преследующего спуститься на равную с вами высоту, что,в свою очередь, не позволит ему выполнить сильный атакующий маневр — **сломанная «S»** (**Split «S»**).

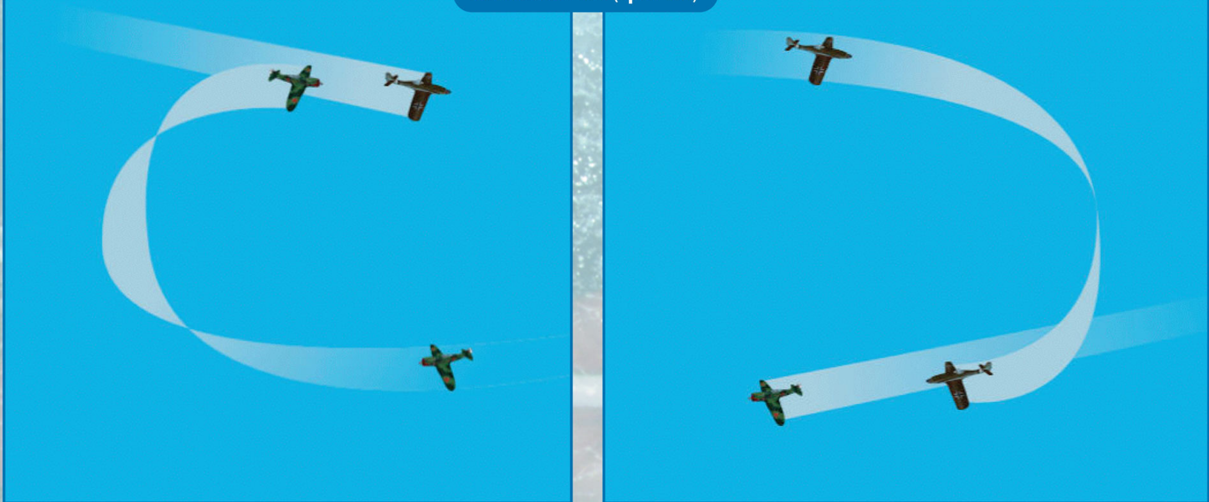
Только большое преимущество в высоте делает возможным этот тактический прием, приносящий быструю победу. Если вы встретили противника, летящего значительно ниже вас, то считайте, что он уже побежден, а вы получите пару сотен победных очков. Для этого вам всего лишь надо броситься в крутое пике с переворотом вокруг продольной оси вашего самолета (**roll**) и аккуратно спланировать в хвост самолета неприятеля. Не забудьте резко уменьшить акселерацию вашего двигателя до **15-20** процентов, а то и вообще сбросить ее на «**0**», иначе ваш самолет, падая вниз с большой высоты, наберет фантастическую скорость, что не позволит вам вывести его из пике и направить на цель. Неумелые действия в такой момент могут привести к потере управления самолетом или повреждению крыльев и закрылков, что неминуемо закончится крушением. Наилучшим же выходом из этого маневра является поражение врага с последующим набором высоты до максимально возможной. И правда, по окончании короткой атаки ваш самолет накапливает огромное количество энергии, развив очень большую скорость, но потеряв высоту. Теперь, используя это обстоятельство, вы можете вернуться на прежний эшелон высоты независимо от того, поразили ли вы противника или дали промашку, и он увернулся от вашей очереди. Набрав высоту и частично используя форсаж, вы снова хозяин положения и можете атаковать заново. Такая тактика ведения боя с использованием серии маневров **split «S»** называется «**Boom and Zoom**», т.е. выстрелил и улетел на недоступное расстояние.

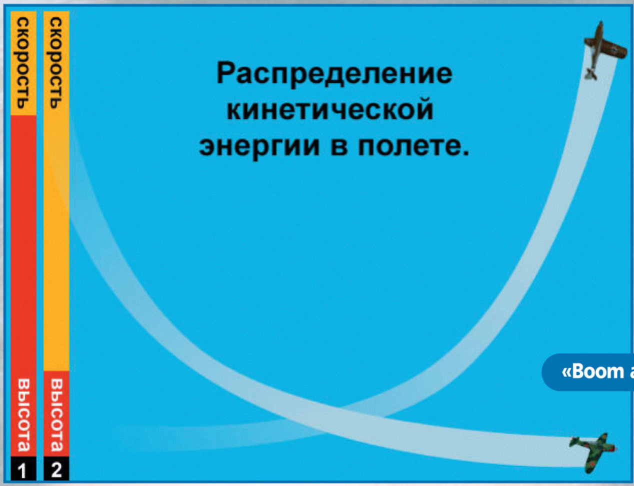
В принципе, все сводится к правильному распределению кинетической энергии во время полета.

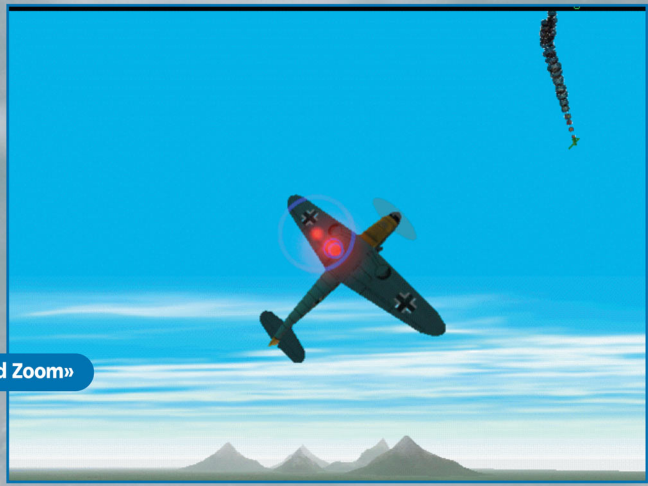
На диаграмме оба самолета имеют одинаковый запас энергии при разных скоростях и высотах.

...Если вы встретили противника, летящего значительно ниже вас, то считайте, что он уже побежден, а вы получите пару сотен победных очков....

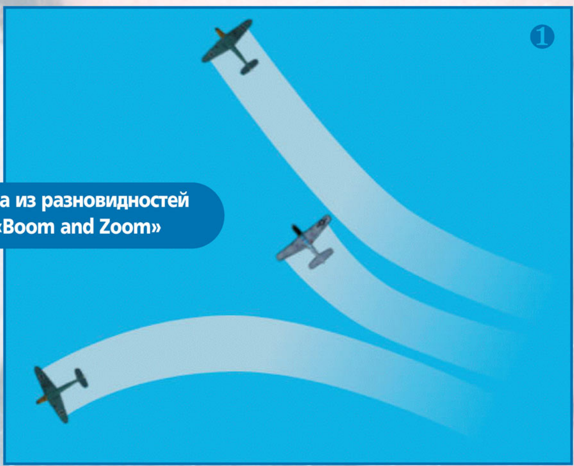
сломанная «S» (Split «S»)



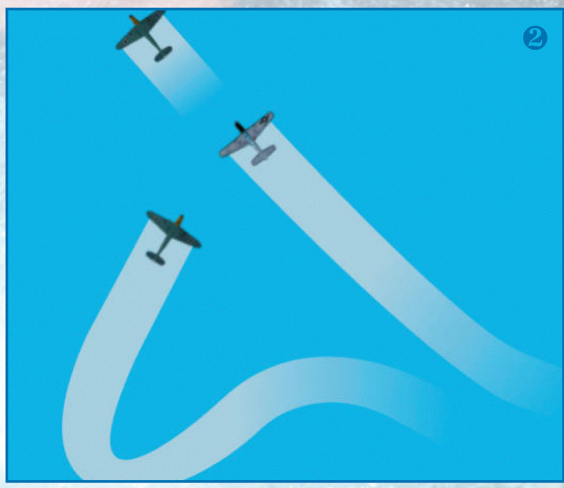




«Boom and Zoom»



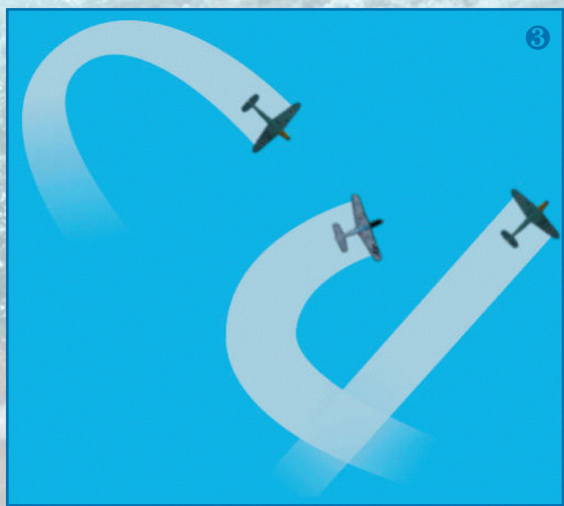
Одна из разновидностей «Boom and Zoom»



...Внутри эскадрилий все роли распределены, и все происходит по плану операции, описание которой рассылается всем членам эскадрилии заранее с назначением времени ее начала...

Пилот должен контролировать распределение энергии между высотой и скоростью, но всегда поддерживая ее определенное значение. Эта тактика используется асами высокоскоростных моделей самолетов. Они быстро набирают скорость, и пригодны для ведения боя на больших высотах. Самое страшное для них — ввязаться в бой на виражах на небольшой высоте, потому что тогда они теряют не только высоту, но и скорость, становясь легкой мишенью для тихоходных и маневренных на маленьких скоростях истребителей. Так что и в этом случае вам пригодится некоторый опыт в выполнении маневра.

Если же вы впервые поднялись в воздух, то самый хороший совет — не летайте водиночку, всегда придерживайтесь партнера и используйте практику парного полета. В этом случае, увидев противника, вы с партнером расходитесь в разные стороны. Вражескому истребителю ничего не остается, как выбрать себе жертву среди вас и преследовать ее. Но в этот момент свободный от преследования пилот способен набрать достаточно высоты и развить скорость, необходимую для атаки преследующего с заходом ему в хвост. Что он и делает, выручая своего товарища и завязывая бой с преследователем, давая тем самым своему партнеру развернуться с набором высоты и опять атаковать неприятеля. Таким образом, ваш преследователь находится в каскаде непрекращающихся острых атак на него, что постоянно сковывает его атаки и приводит его к быстрой гибели. Совершая таким образом парный рейд, вы с напарником, не имея достаточного опыта,можете одержать до пяти-шести побед за один вылет.



Что же касается более опытных пилотов, то они используют такую тактику боя для большей результативности полетов. Один из них, более сильный, ас-лидер, выступает в качестве ведущего и увлекает противника в погоню за собой, а его помощник — ведомый летчик — пользуется этим положением, чтобы сбить врага, увлеченного погоней. Эта практика является одной из разновидностей «**Boom & Zoom**», но только для группы истребителей. В группе может быть и не одна пара летчиков, которые уже знают ньюансы техники полета друг друга. Такие пары могут составлять целые эскадрильи, в которые входят также несколько пилотов-бомбардировщиков и где существует определенная дисциплина. Такие объединения могут осуществлять крупномасштабные операции, захватывать аэродромы, уничтожать заводы и фабрики массивной конвеерной бомбежкой под прикрытием истребительных пар и троек.

Внутри эскадрилий все роли распределены, и все происходит по плану операции, описание которой рассылается всем членам эскадрилии заранее с назначением времени ее начала.

А в целом, в игре таких эскадрилий насчитывается уже довольно много, и вы можете с ними познакомиться в Интернете.

Сергей **ИГНАТЬЕВ**
aka **SERGA**

СИ

ВАНГЕРЫ
Бука
Исход в Иное
"Это игра, которая меняет все."
GamePen.com
"Музыка-одна из лучших игровых, которую я когда-либо слышал.
Пол Потера (Interactive Magic)
ДЛЯ МАГАЗИНОВ БЕСПЛАТНО!!! РЕКЛАМНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
"Это самая необычная игра, какую мы когда-либо издавали. "Вангеры" настолько уникальны, что половина нашего офиса ими прямо-таки заболела".
Билл Стили (Interactive Magic)
ВАНГЕРЫ
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
По вопросам оптовых закупок игры "Вангеры" обращайтесь в компанию "Бука".
Адреса магазинов, продающих игру, Вы найдёте на WWW.buka.com.
Developed by

ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ

PC

Страна Игр ИЮНЬ 1998

Насилие... Секс... Наркотики... Проститу-ция...

Все это, и многое, многое другое... Не имеет ни малейшего отношения к игре «**Петька и Василий Иванович спасают Галактику**»... Хотя...

Все начинается очень мирно и радостно: яркий солнечный день, майская зелень, славные домики заранее милой сердцу деревушки с таким русским названием — Гадюкино. Несмотря на то, что кое-где разбросаны тела в стельку пьяных красноармейцев, готовых за опохмелку на геройские подвиги, чтоб настало торжество ума, чести и совести. Примерно в таком же состоянии просыпаются с утра и наши любимые герои — Петька и Василий Иванович Чапаев, и — о Боже! — обнаруживают, что пропало красное революционное знамя! Да кто же посмел?! Ясно — трусливые недобитые беляки, окопавшиеся на другом берегу реки. Вот и решают Петька и Василь Иваныч проникнуть в этот последний оплот загнивающего капитализма. Да как же перебраться-то? Переплывать речушку, естественно, носящую гордое имя Урал, — сами знаете чем кончается, а на единственном мосту стоят белогвардейские часовые.

Приятным сюрпризом оказалось еще и то, что «Петька и Василий Иванович...» будет занимать аж целых 3 CD; согласитесь, что сегодня для квеста без оцифрованного видео это более чем солидный размер ...

И вот, вспоминают наши герои, что лучшая пулеметчица чапаевской дивизии, Анка, преспокойно проходит каждый день на территорию белых пасти корову, как она говорит (потом, правда, оказывается, что там она по заданию самого Владимира Ильича ведет развед-работу и для этого устроилась на работу в бордель — и вот тут-то и начинаются наркотики, секс, насилие и многое, многое другое). Им приходит в голову шальная мысль — а что, если переодеться Анкой, да ее коровой, и в таком прикиде пробраться к белым, а там, может, и удастся узнать что-нибудь о пропавшем знамени. Вот вам и задачка первой части.

Для осуществления этой немыслимой цели Петьке и ВИЧу приходится прибегать к столь же немыслимым решениям. Логика игры — это просто гора приколов: кто мог ожидать, что несчастных пчел для переноски придется набивать в шприц, а мясорубку придется собирать из деталей пулемета. Да и вообще, по мере прохождения игры, вы обрастаете огромным количеством нужных и ненужных предметов, которые все в итоге оказываются очень полезными. К тому же, их можно совмещать самыми замысловатыми способами, воздействовать друг на друга с самыми неожиданными результатами... Всю эту дребедень нужно собирать и использовать в самых неожиданных местах. Вообще, мир игры очень живой, чувствуется тщательное внимание разработчиков к самым мельчайшим подробностям — практически на каждую вещичку можно навести курсором, и услышать глубокомысленные «комментарии по поводу» (или без) Петьки, реже ВИЧа, а когда играешь Анкой, то и Анки, естественно. В середине игры управление неожиданно переходит на Анку, а потом опять на Петьку и Василия Ивановича.

Разработчики игры просто оторвались — издеваясь над всем, что шевелится: хиппи, естественно, работает барыгой, поп увлечен садо-мазо, местные анархисты всю игру тихо водку пьянствуют, а белогвардейцы в борделе балуются героином. Так что к моменту, когда появятся инопланетяне, вы уже и не удивитесь...

Кстати, как вы наверное уже догадались, юмор в игре — местами — не то чтобы совсем не детский — но, как говорится, «вполне на грани»: шуточки у Петьки с Василь Иванычем (как впрочем, и у большинства остальных персонажей) бывают весьма двусмысленные. Собственно, учитывая тематику игры, такой подход является, на мой взгляд, вполне уместным.

Это тем более приятно, что игра напичкана с детства любимыми цитатами из фильмов, ставших классикой — от «Места встречи» до «Формулы любви», книг — от Бабеля до Стругацких, песен — от Гребенщикова до Лебедин-

Александр МИХАЙЛОВ

ского. В общем, скучать не приходится.

Планируемая на коробке надпись — «рекомендовано детям до 16» — рассчитана, по-моему, только на то, чтобы избежать претензий со стороны совсем уж консервативных родителей. Так что не волнуйтесь, дорогие папы и мамы, ваше чадо вряд ли услышит или увидит

здесь что-нибудь сверх того, что и так ежедневно выливается из любой передачи новостей по телевизору.

Масштаб игры просто поражает: три большие части (каждая из которых сама по себе могла бы сгодиться чуть-ли не на отдельную игру!), более 80-ти бэкграундов, многие со скролингом, нарисованные в Hi-Color 640x480 с огромным количеством приятных подробностей, всяческих прибамбасов, и неподражаемым юмором.

Все, похоже, уже устали от красивых снаружи, но пресных на вкус рендеренных квестов, с гротескными кукольными рожами и примитивной анимацией, поэтому вас должна очень порадовать добротная мультяшная графика и анимация, не уступающая по качеству всяким зарубежным Larry и Monkey Island'ам.

Недаром **«Петька и Василий Иванович»** получил приз надежды на Анигрифе и приз «за лучшую графику в компьютерных играх» на фестивале «Фантазия-97».

А еще в игре — около 70-ти персонажей, с которыми можно и нужно разговаривать. На самые неожиданные темы... Кстати, о звуке — 16-ти битное стерео, причем голоса, записанные на «Союзмультфильме», подобраны так хорошо, что ВИЧ для меня — скорее, в первую очередь — голос, нежели изображение. Приятным сюрпризом оказалось еще и то, что **«Петька и Василий Иванович...»** будет занимать аж целых 3 CD; согласитесь, что сегодня для квеста без оцифрованного видео это более чем солидный размер, хотя, после всего остального, я уже и не удивляюсь.

Хочется сказать, что эта статья писалась на основе «бэты» первой части, а так же большом количестве рабочих материалов по остальным частям, поэтому дождаться полной версии (которая, правда, опять перенесена) остается не так уж долго — до начала июня. Жалко, конечно, ну да ничего не поделаешь, подождем — нам не привыкать. Будем утешать себя любимой поговоркой всех разработчиков: быстро — хорошо не бывает.

Зато есть и хорошие новости: издатель **«Петьки и Василия Ивановича...»** — компания Бука — обещает, что цена на игру будет всего 99 рублей. В розницу! Интересно. Очень интересно! Может быть, наконец-то грядет действительно народная игра...

СИ

Александр **МИХАЙЛОВ**

7 ЧУДЕС

PC

Во-первых, игра развивающая, умная, можно не только потыкать пальчиками в клавиатуру, но и почитать, и потренировать логические способности. Во-вторых, игра красивая. Очаровательные персонажи, высококачественная анимация; просто смотреть заставку — и то удовольствие. В-третьих — игра захватывающая, но неагрессивная.

История семи Чудес Света является неисчерпаемым источником сюжетов для литературы и кинематографа. А вот фирма «CMS» решила сделать из нее игру...

А скажите-ка мне, милостивые государи, можете ли вы прямо сейчас, не сходя с места, перечислить семь классических Чудес Света? Быстро! Не задумываться! В глаза смотреть! Прокуратора называть «игемон», других слов не говорить!

Вот так-то. А я, например, уже могу. Могу даже рассказать, сколько колонн было в храме Артемиды Эфесской или каким образом не знавший электричества Фидий добился, чтобы статуя Зевса Олимпийского излучала свет.

Впрочем, давайте по порядку...

Галикарнасский Мавзолей

...Был такой народ — греки. Только не теперешние греки, а другие, они давно жили, когда наши туда еще отдыхать не ездили. И назывались тогда еще не греками, а эдак по-пижонски — «эллины». Так вот, этим, стало быть, «эллинам» в отсутствии газет, телевидения, Интернета и компьютерных игрушек долгими зимними вечерами ничего больше не оставалось, кроме как рассказывать друг другу длинные, запутанные байки — мифы, по ихнему. В одном из мифов рассказывалось и о критской девушке Ариадне. Судьба у девушки не сложилась — да и не мудрено: чего у ней не было, мы уже перечислили, а вот чего было... Был папа-тиран, собиравший с окрестных народов дань живыми людьми на съедение Минотавру. Была мама, как бы это выразиться... Ну, вы меня поняли. Был совершенно психоделический братец с бычьей головой, тот самый Минотавр — плод маминого малодостойного поведения и межвидовой гибридизации. И только появился на острове знатный афинский герой Тесей, только появилась у бедной девушки слабая надежда на устройство личной жизни, так что даже помогла она доброму юноше заколоть зловредного братца-людоеда, только покинули они злополучный остров, и вдруг... То ли в самом деле явился Тесею великий бог всех пьяниц и алкоголиков Дионис, потребовав свою долю добычи в виде этой самой Ариадны, то ли просто упился герой на радостях до богов, розовых слонов и прочих спутников белой горячки, то ли сам он отмазку придумал, чтоб от надоевшей девицы избавиться ,— в общем, бросили просвещенные афинские мореплаватели простодушную провинциалку на необитаемом островке и дальше поплыли. Больше грекам — ни древним, ни, тем более, нынешним — о ней ничего не известно. Умалчивает история. Не до того ей, истории ,то бишь, было. Она за следующими сомнительными похождениями Тесея следила.

И вот, тысячелетия спустя, славный хронолазец и времяходец профессор Никольский (эдакий «горячий эстонский парень» с трубкой, шкиперской бородкой и фотоаппаратом) обнаружил бедняжку Ариадну, попавшую, ясный перец, в очередную переделку. Да еще какую! Стоит, значит, она, закованная в камень, на вершине холма, подступы к ней охраняют семь каменных чудищ (совершенно улетная заставка, но о графике — разговор отдельный), а сердце отдельно заковано в семь цепей (очень натурально бьется, если кликнуть на него мышкой). Цель игры очевидна — освободить бедолагу (любителей оживлять спящих красавиц поцелуями просим не беспокоиться, да и вообще, полюблять даму не обязательно — все равно, после оживления и выражения горячей благодарности, унесется вдаль на облаке; боюсь, навстречу новым неприятностям, но это уже не наше дело). Но вот способ освобождения... Способ не совсем типичный. И воспользоваться им, кроме тебя, читатель, совершенно некому. Ибо без твоего участия будет профессор Никольский с тупым упрямством шведского крестьянина стоять на месте и щелкать на память каждого надвигающегося монстра, готового сожрать его вместе с фотоаппаратом.

Так что если вы уже вдоволь побродили по профессорскому кабинету, поизучали толстые фолианты на книжной полке (представляющие собой семитомную энциклопедию по соответствующим чудесам), покрутили зага-

Колосс Родосский

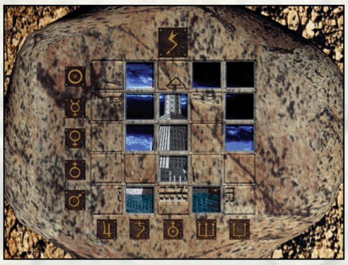
Армен АСРИЯН

дочную машинку — творение безвестных древних умельцев, извлеченное из глубин веков нашим невозмутимым путешественником — самое время браться за дело.

Чтобы освободить женщину, придеться все семь каменных чудищ изничтожить (это и ежу понятно). Но делать это нужно, напрягая не столько натруженную мускулатуру указательного пальца на правой руке, сколько кору головного мозга. Так что перейдем к выяснению интереснейшего вопроса о том, к какому жанру принадлежит новое творение издательства «НЬЮКОМ» и фирмы-разработчика «CMS».

Сами разработчики называют это дело infohunting и утверждают, что на подходе еще несколько таких, только еще круче. Для тех же, кто не силен в английском, предлагаем не только перевод — «охота за информацией», но и подробное описание.

Идея такая — есть базовая энциклопедия: сами Семь Чудес, красивые рассказы о них и об истории их создания. Читайте и просвещайтесь. Есть уже упомянутые выше чудища, которых нужно забить не обычным расстрелом из лазерного огнемета, а разгадав соответствующие загадки. Загадки представлены в виде эдаких вставных комбинаторных игрушек (типа кубика Рубика) — кто хочет, может попробовать поиграть в них, не имея ключей, хотя разработчики делать этого не рекомендуют. Ключи представляют собой вырванные страницы соответствующих томов энциклопедии, на которых изложена последовательность перестановок. Для отыскания же ключей необходимо пройти соответствующие вставные бродилки, уворачиваясь от совершенно очаровательных (но в большинстве своем — смертельно опасных) монстриков и очень быстро соображая, куда шагнуть, где переждать, когда пригнуться, чего и в какой последовательности крутить, нажимать, ну и все такое. А еще везде — куча мелких при-



бамбасов, вроде темницы, в которой вдруг вспыхивают глаза и из-за прутьев вылезают жалостные, тоненькие ручки (только не вздумайте топтаться у темницы, пытаясь освободить узника — вы не «Эмнисти Интернешнл», с вас и одной Ариадны за глаза хватит. А дотянется до вас таинственный узник этими самыми тоненькими ручками — мало не покажется). Пожалуй, после древнего «персидского принца» не было так точно сбалансированных бродилок — чтобы и реакцию продемонстрировать, и мозгами пошевелить.

Ну, а пройдя бродилку до конца, получив ключ-инструкцию и совершив указанные в ней действия, можно с чувством выполненного долга полюбоваться на красочные картинки — как рассыпается в прах очередное чудище, разрушается соответствующая печать и рвется еще одна цепь, сковывающая сердце Ариадны, приближая вас еще на шаг к окончательной победе.

Особо стоит отметить качество графики. Отлично выполненные рисованные персонажи аркад, качественные и красивые 3D заставки. Художникам удалось все до мелочей — интерьеров комнат, трехмерных иллюстраций к энциклопедии. Совершенно замечательный переход от компьютерной анимации к живому видео... В общем, много чего.

Кому предназначена игра? Любому, кто устал от бесконечных «стрелялок» и кому надоело играть, то и дело заглядывая в англо-русский словарь. Кто хотел бы не только угробить вечер, но и узнать кое-что полезное. Но особенно стоит отметить детей. В принципе, игра не то чтобы специально младенческая и жутко развивающая. Но это и здорово. Почему для детей? По массе причин. Во-первых, игра развивающая, умная, можно не только потыкать шаловливыми пальчиками в клавиатуру, но и почитать, и потренировать логические способности. Во-вторых, игра красивая. Очаровательные персонажи, высококачественная анимация; просто смотреть заставку — и то удовольствие. В-третьих, что тоже немаловажно, — игра захватывающая, но неагрессивная. Да и вообще, господа, неужели вам самим не надоело однообразно изничтожать уродливых монстров, удовлетворенно урча, когда кровь и мозги размазываются по внутренней стороне экрана? Причем урча тем громче и удовлетвореннее, чем большее количество внутренностей удалось выковырять? Хватит смертоубийств и прочих питекантропских развлечений! Давайте делом займемся — человека там спасем, или еще чего. Посеем, короче, промеж самих себя что-нибудь по возможности разумное и доброе... Глядишь, и до вечного когда-нибудь доберемся.

СИ

Армен **АСРИЯН**

DESCENT FREESPACE

PC

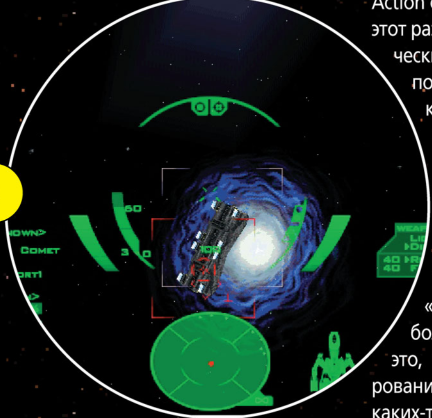
Страна Игр **июнь** 1998

Кое-что интересное нам все-таки предстоит увидеть ...

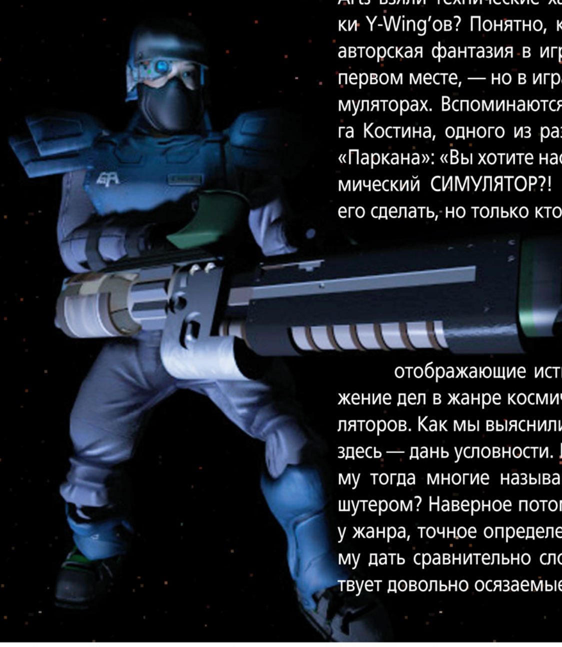
Платформа: PC
Жанр:
космический симулятор
Издатель: Interplay
Разработчик: **Parallax Software**
Дата выхода: май 1998
Интернет:
www.interplay.com

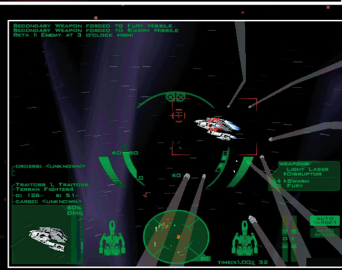
Мы вновь возвращаемся к разговору о **Descent FreeSpace**, о котором уже дважды писали в предыдущих номерах. Третье preview об этой игре нас вынудили написать исключительные обстоятельства. Во-первых, прямо перед выходом игры появилось много дополнительной весьма важной информации. Во-вторых, судя по этой информации, статус игры довольно необычен. В случае успеха **Descent FreeSpace** может намного обогнать X-Wing vs. Tie-Fighter и Wing Commander. В случае неуспеха встанет с ними на одну ступень. Итак, буквально несколько общих слов о том, что представляет собой **Descent FreeSpace**.

Авторы серии Descent решили несколько расширить границы своей игровой вселенной, выпустив маленький истребитель из тесных коридоров в космическое пространство. Но на самом деле ничего общего, кроме, разумеется, каких-то сюжетных идей и решений FreeSpace с серией 3D-Action'ов вам найти не удастся. На этот раз нам предстоит увидеть космический симулятор. В принципе, это почти беспроигрышный шаг, так как на данный момент рынок не особенно пресыщен играми этого жанра, а потребность в них ощущается.

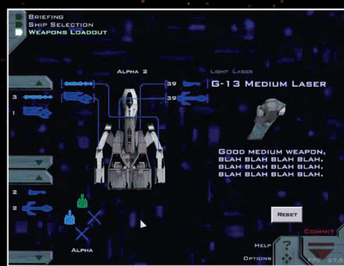


Космический симулятор — жанр вообще-то неоднозначный. Начнем с того, что слово «симулятор» в данном случае не более чем фикция. Симулятор — это, прежде всего, точное моделирование в игре физических законов и каких-то технических характеристик. Но почему, спрашивается, в космосе, в безвоздушном пространстве, слышны звуки? Почему каким-то непонятным образом заносит истребители пришельцев из другой галактики в Wing Commander Prophecy? Откуда Lucas Arts взяли технические характеристики Y-Wing'ов? Понятно, конечно, что авторская фантазия в играх стоит на первом месте, — но в играх, а не в симуляторах. Вспоминаются слова Олега Костина, одного из разработчиков «Паркана»: «Вы хотите настоящий космический СИМУЛЯТОР?! Нет, я могу его сделать, но только кто потом в него играть будет?!» Слова справедливые и отображающие истинное положение дел в жанре космических симуляторов. Как мы выяснили, симулятор здесь — дань условности. Но вот почему тогда многие называют Prophecy шутером? Наверное потому, что даже у жанра, точное определение которому дать сравнительно сложно, существует довольно осязаемые границы.





Все это я говорю к тому, что Descent FreeSpace будет именно космическим симулятором. То есть набор разнообразных функций, построение миссий и, собственно, игровой процесс будут настолько комплексными, что шутером игру назвать никак нельзя. Это уже известно точно. Между тем, в FreeSpace присутствуют достоинства и чисто эстетического характера. Самым главным достоинством этого рода мне представляется сюжет. Это вполне естественно. Игровая атмосфера — вещь настолько важная, что ее вообще следовало бы ставить на первое место, определяя интересность игры. И какая же может быть игровая атмосфера без сюжета? Конечно, немаловажным фактором остается то, как этот сюжет преподносится игроку, — в виде обычных роликов между миссиями или в самом игровом процессе.



Дмитрий ЭСТРИН

Истребители Галактического Земного Альянса

GTF Apollo

Самый стандартный истребитель во всех отношениях. Однако стандартный в хорошем смысле этого слова. Все его технические характеристики удовлетворяют обычному сражению, в которых он способен наиболее ярко себя проявить. Лучше всего его использовать в миссиях, где следует атаковать такие же средние истребители. Он не такой быстрый и маневренный, как Ulysses, однако может быть снаряжен довольно мощным вооружением. Кроме того, у GTF Apollo более прочная броня и больше энергии для защитных полей.

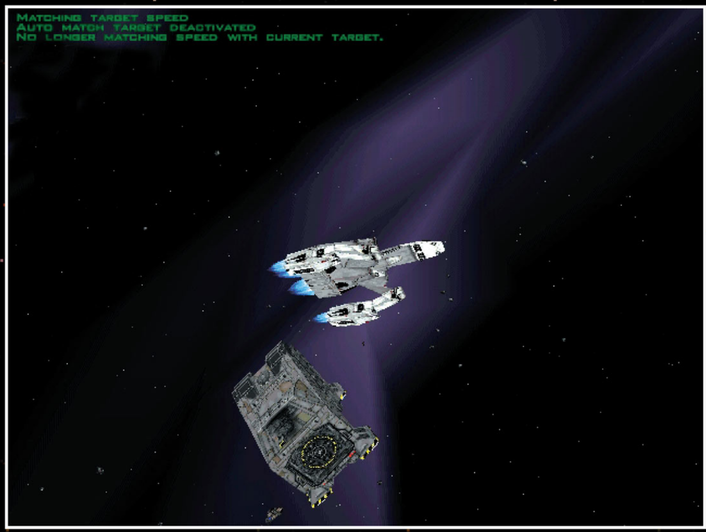
GTF Ulysses

Этот истребитель был разработан вместе с Васуданами после заключения союза. GTF Ulysses — лучший истребитель, имеющийся у Землян. Очень быстрый и маневренный, у него есть всего один недостаток — небольшой запас дополнительного вооружения. Однако, даже это нисколько не умаляет его основных достоинств, которые следует использовать, соответственно, в патрулировании, защите, а также прикрытии при атаке крупных кораблей. Своими скоростными характеристиками он уступает лишь GTF Valkyrie. Его также рекомендуется использовать при уничтожении вражеских тяжелых истребителей, которые куда более медленны и ограничены в маневрах.

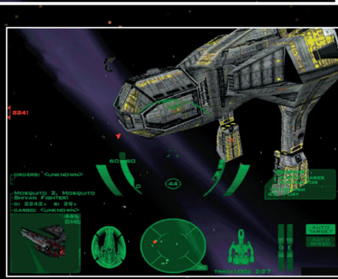
GTF Hercules

Тяжелый истребитель Землян. Сверхмощный, сверхпрочный, но, увы, совершенно не способный к каким-то самым элементарным маневрам. Обычно он используется для уничтожения крупных кораблей. Шесть мощных лазеров, а также два слота для дополнительного вооружения дают ряд значительных преимуществ перед большими крейсерами, огонь которых будут отвлекать более юркие истребители. У этого корабля также самые сильные защитные поля среди земных летательных аппаратов.

Космическая война Землян с Васуданами продолжается уже около пятнадцати лет. Просторы космоса озаряются яркими вспышками лазеров в местах ожесточенных схваток. У обеих сторон заканчиваются ресурсы, необходимые для продолжения войны, космические сражения ведутся уже по инерции... Но внезапно в войну вмешивается еще одна сторона — раса Шиванов. Очевидно, кровавые бои не прошли в Галактике незамеченными. Сразу же становится понятно, что Шиваны значительно превосходят обе стороны технически и представляют собой ужасную опасность, которая грозит и Землянам, и Васуданам. Что делать? Единственно целесообразным, но крайне нежелательным шагом в этой стратегической ситуации следовало бы считать заключение союза с Васуданами. Земляне просто вынуждены пойти на дипломатические переговоры, это последний шанс, чтобы выжить.



Как вы могли бы заметить, сюжет чем-то сильно напоминает StarCraft... Войны галактических масштабов, запутанные отношения трех сторон, неожиданная развязка — все это вызывает неизменные ассоциации с популярной rel-time стратегией. Почему сюжеты так похожи, непонятно, — то ли это влияние космической тематики, то ли просто удивительное совпадение. Нет, я не хочу сказать, что сюжет Descent FreeSpace или StarCraft неоригинален, просто странно как-то.

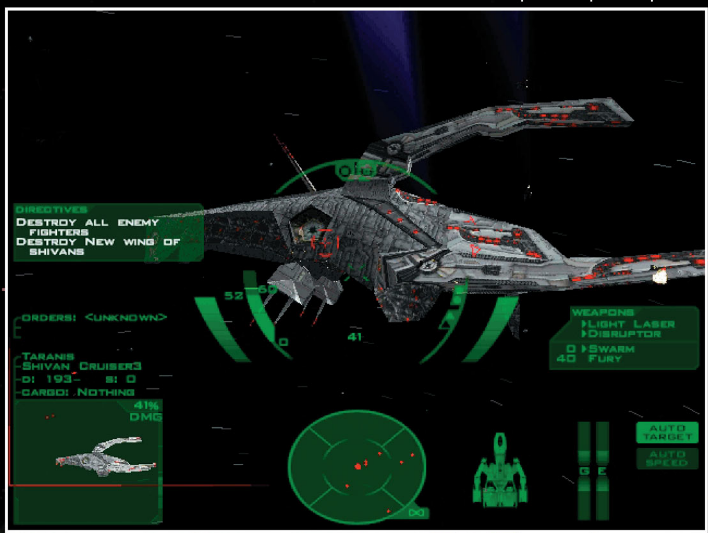


Сюжет будет развиваться не только в мультиках между миссиями, но и в самом игровом процессе. Так, в одной из миссий вам придется командовать эскадрой истребителей Васуданов, что

само по себе достаточно весело — как-никак, а все-таки бывшие враги.

Очень много внимания уделено одиночным миссиям. Разработчики посчитали, что максимализм Lucas Arts, которые сделали упор исключительно на многопользовательскую игру, не всегда приводит к хорошим результатам, и потому посчитали нужным сделать хорошую игру для одного игрока.

В общей сложности в Descent FreeSpace около 50 различных миссий. Если сделать нехитрые арифметические вычисления, зная тот факт, что в игре 2 кампании, можно выяснить, что в каждой кампании по 25 миссий. Но далеко не все так просто, как может показаться на первый взгляд. А дело все в довольно необычных сюжетных разветвлениях, которые делят игру на две очень разные части, отличий в которых настолько много, что может показаться, что мы имеем дело с двумя разными играми. Как происходит выбор? Нет, не с помощью банального «кликания» мышкой в главном меню. Все будет зависеть от того, с каким результатом вы заканчиваете определенную миссию. Этот результат будет оказывать непосредственное влияние на то, по какому сюжету будут развиваться события в дальнейшем. Кроме того, разработчики обещают полное соответствие между тем, что вы сделали, и тем, что вам предстоит еще сделать. Представьте себе, например, такую ситуацию. Основная цель вашей миссии заключается в защите мирного транспорта от



Дмитрий ЭСТРИН

Страна Игр ИЮНЬ 1998

GTB Athena

Более легкий вариант Hercules. К сожалению, он не может вместить так много бомб, как этот истребитель, однако положительную разницу в управлении вы заметите. Предназначен он, в основном, для уничтожения неманевренных, медленных истребителей, представляющих опасность с точки зрения огневой мощи. Однако не особенно хорошо проявляет себя в сражении с крейсерами и другими большими кораблями.

GTB Medusa

Универсальный тяжелый истребитель. Оптимальный вариант выбора для комплексных миссий. Его возможности варьируются - либо уничтожить много мелких мишеней, либо - мало крупных. Одинаково неплохо атакует и крейсера и быстрые истребители. Обладает также достаточно эффективным набором вооружения, который подходит почти в любом сражении. Вполне приличная скорость, но слабая маневренность - также достаточно немаловажные детали, которые следует учитывать. Рассчитан на грубое уничтожение любых мишеней, каким-то специальными возможностями не обладает.

GTB Ursa

Самый большой истребитель у Землян. По своим характеристикам он приближается к некрупному крейсеру. Судите сами - 41 метр длиной, гигантская для боевого истребителя масса, полный набор вооружения, отсутствие возможности быстрого маневра. Даже поворот дается этому кораблю с трудом. Без надлежащего прикрытия он через несколько минут превращается в груду металлолома, так как совершенно безоружен против маленьких, быстрых и маневренных истребителей. Даже очень прочная броня и самые сильные защитные поля не могут защитить его от молниеносных атак. В основном используется в крупномасштабном наступлении на большой крейсер под прикрытием множества истребителей.

атак врага. Также вам дается и дополнительная миссия, которую, в принципе, не обязательно, но крайне желательно выполнить — уничтожить крейсер противника. Если вы по каким-то причинам не уничтожаете крейсер, то в будущем, возможно, вам придется встретиться именно с ним. То есть речь идет в данном случае не столько о разветвлениях в миссиях, сколько об их свободной генерации в игровом процессе.

Разработчики, конечно же, не позабыли и о режиме многопользовательской игры. 5 мини-кампаний, каждая из которых состоит из трех-пяти миссий. Обещается, что в игре будут и некоторое подобие космических арен для deathmatch, однако авторы игры заверяют, что гораздо интереснее будет проходить кампании сообща, нежели чем бездумно стрелять друг в друга. В кампаниях для многопользовательской игры один из игроков назначается командиром эскадрона, который будет координировать действия своих подчиненных. Самой неоригинальной, но между тем довольно забавной особенностью multiplayer будет возможность чата прямо в битве. Конечно, ничего особенного, хотя, с другой стороны, все это должно быть реализовано очень неожиданнвм способом, так что переговоры станут не только средством развлечения, но и самой насущной необходимостью. Возможности чата будут расширенными, вы можете посылать сообщение только одному нужному игроку или всем сразу, назначать «горячие клавиши», с помощью которых можно будет быстро вызвать необходимое сообщение. Кроме всего прочего, с помощью «горячих клавиш» вы сможете даже послать звуковой wav файл, в котором заранее записано сообщение, произнесенное вашим собственным голосом. Чат не стоило бы путать с приказаниями, которые вы даете в процессе битв. Считатеся, что возможность отдавать приказы станет одной из наиболее важных особенностей Descent FreeSpace.

Небольшое количество кораблей, на которых можно будет летать, компенсируется огромным количеством разнообразных особенностей каждого. Так в FreeSpace будет 5 больших кораблей, три бомбера и пять истребителей. В начале же игры выбор будет ограничен всего несколькими истребителями, причем довольно слабыми. Однако после того, как вы захватите вражеские верфи и захватите в плен вражеских техников и инженеров, количество летательных аппаратов на ваш выбор начнет возрастать. Оружие обещается сделать в меру разнообразным, так как, во-первых, слишком оригинальное оружие в подобной игре не особенно хорошо смотрится, и, во-вторых, для космического симулятора придумать что-то новое, чего не было ни в X-Wing vs. Tie-Fighter, ни в серии Wing Commander, трудно. Но, тем не менее, кое-что интересное нам все-таки предстоит увидеть.

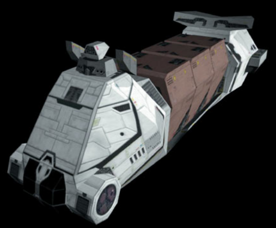
Перед каждой миссией игрок сможет собственноручно снаряжать свой корабль нужными пушками и ракетами с помощью довольно простого интерфейса, разбираться в котором не придется слишком долго. Здесь же игрок

Дмитрий ЭСТРИН

Земные крейсеры

GTD Orion

Флагман космического флота Землян, командный центр. Потеря таких кораблей - почти незаменимая утрата Землян, слишком высока их стоимость и стратегическое значение в космическом пространстве. Однако уничтожить его не так уж и просто. Во-первых, предполагается, что он всегда будет хорошо обороняться, а, во-вторых, он и сам по себе кое-что значит. За все время пятнадцатилетней войны с Васуданами было потеряно всего два или три Orion, и каждый знаменовал собой крупное поражение, огромную потерю, восполнить которую могли лишь время и весьма крупные средства.



GTFR Chronos

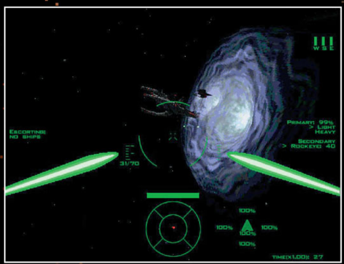
Вообще-то эти корабли во время проектирования не предназначались для военного использования. Обычный гражданский транспорт, который перевозит грузы, людей... Но и на войне ему нашлось место. Обычно корабли этого типа перевозят какое-либо оружие, боеприпасы или солдат. Естественно, нуждается в неусыпном контроле и защите в случае необходимости.

GTFR Poseidon

Также транспорт, но на этот раз предназначенный для военных целей. Сравнительно быстрый и маневренный для транспортов, он перевозит все те же грузы, что и Chronos. Но в критической ситуации может сам постоять за себя. Достаточно крепкая броня и пара неплохих пушек на корпусе делает его пусть и не слишком опасной мишенью, но вполне самостоятельным кораблем, который способен некоторое время продержаться и безо всякой подмоги.

GTSC Faustus

Еще один гражданский корабль, который активно используется и на войне. И с тактической точки зрения дальновидного командующего потерять его нельзя ни в коем случае. На нем проводятся разнообразные научные исследования, которые могут оказать влияние на весь ход войны в дальнейшем. Ценные изобретения, касающиеся совершенствования истребителей и вооружения, действительно очень важны, и именно поэтому следует всегда обеспечивать этому кораблю надежную защиту.



сможет узнать техническую информацию относительно каждого вида оружия и, благодаря ей, сделать правильный выбор.

Несколько слов о... физике Descent FreeSpace. Да-да, несмотря даже на то, что мы имеем дело, прямо скажем, с космическим псевдосимулятором, говорить о каких-то физических особенностях полета все же стоит. Вообще, может создаться впечатление, что управление кораблями будет очень похоже на Descent. То есть практически полное отсутствие маневров, никаких особенностей ускорения, торможения и поворотов. Но на самом деле все далеко не так. Разработчики говорят, что у игрока должно создаться впечатление полета на большом, массивном корабле. Большое значение имеет тот факт, на каком истребители вы летите, так как технические характеристики каждого и, соответственно, поведение в безвоздушном пространстве будет в значительной степени отличаться. Большую важность приобретут пресловутые маневры, без которых будет почти невозможно уклониться от попадания врага или самонаводящейся ракеты.

Сам пилот по мере прохождения миссий будет получать различные награды и повышаться в звании. Награды нас должны интересовать меньше, поскольку они служат лишь для удовлетворения честолюбия игрока. А вот звания действительно достаточно важны и имеют довольно большое значение в сражении. Вообще, вы начинаете игру неопытным пилотом, который только и может, что выполнять приказания старших. Однако, спустя некоторое время и ваше слово приобретает вес. В конце концов, в простых миссиях игрок может не принимать никакого участия, отдавая приказания своим подчиненным. Хотя стоило бы отметить, что в каждой миссии обычно предусматриваются задания для всех пилотов, принимающих в ней участие, так что особенно отдыхать не придется.

Нельзя было бы также не рассказать о AI, который, судя по словам авторов игры, будет реально лучше, и не заметить этого не удастся. Судите сами. Если в Prophecy уровень сложности определялся количеством ракет у врага и частотой их использования, то в FreeSpace у противника появится своя стратегия. Вражеские истребители будут не просто летать толпами и хаотично стрелять по случайно выбранной мишени, а действовать осознанно и систематично. Разработчики говорят даже, что противник будет приспосабливаться к вашим способам атаки и даже постарается найти самые уязвимые места в вашей тактике. Иначе говоря, искусственный интеллект будет не бездумно использовать военные ресурсы, а на основе тщательного анализа систематизировать свои силы и распределять их на поле боя.

Графика в игре довольно странная, в том смысле, что ничего выдающегося в ней вряд ли удается обнаружить, если смотреть на скриншоты. Однако очевидцы утверждают, что в самом игровом процессе с ней вряд ли что-нибудь сможет сравниться. Удивительно также то, что поддержка 3D-акселераторов в игре чисто символична. Вполне приличная скорость игрового процесса, вкупе с неплохой графикой без пикселей, уступает акселерированной версии игры только в отношении разнообразных графических эффектов. С акселератором, конечно, и освещение покрасивше, да и взрывы значительно лучше выглядят. Поразительны также размеры кораблей. Некоторые крейсера достигают в длину 5(!) километров, при том, что километр в игре вовсе не фикция.

СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

CARMAGGEDON II: CARPOCALYPSE NOW

PC

В Carmaggedon II будет усовершенствовано множество разнообразных деталей, которые по идее должны полностью изменить внешний облик игры.

Платформа: PC
Жанр: **3D-Action**
Издатель: SCI
Разработчик:
Stainless Software
Дата выхода: начало 1999
Интернет: **www.sci.com**

Новых идей нынче мало. Если и попадается что-то необычное, что-то действительно оригинальное, то только до неправдоподобности гнусное, циничное и нелицеприятное. Возьмем, к примеру, **Carmaggedon**. Отличная гонка. Великолепный движок. Свобода передвижения... И какие-то люди, которые бегают по дорогам с ужасными воплями, провоцируя на совершение антиморального поступка. И что делать, что делать... Приходится его совершать. Ведь каждый задавленный человек равен 100 кредиткам и нескольким дополнительным секундам — эта нехитрая формула известна, наверное, каждому. А если задавить его каким-нибудь извращенным способом, то и приз будет больше. Здорово! Довольно-таки банальная идейка обернулась настоящим фирменным знаком игры, эдаким символом **Carmaggedon**. В общем, игра была рассчитана на довольно специфичного игрока, хотя и обладала целым рядом достоинств. И вот после выпуска add-on'a Splat Pack грядет **Carmaggedon II: The Carpocalypse Now**.

Скажу сразу, игровой концепции изменения не коснутся. Да и какие тут могут быть изменения? Вот, если бы игроку давалась возможность побыть на месте тех людишек, которых так любят размазывать по стенам водилы со звероподобными физиономиями — это было бы что-то новое. Но тем не менее, все остается по-прежнему. Большая территория, контрольные пункты, отмечающие примерный маршрут и стада людей, коров и прочих баранов — все это уже многим знакомо. Зато в **Carmaggedon II** будет усовершенствовано множество разнообразных деталей, которые по идее должны полностью изменить внешний облик игры.

Четкие текстуры, которые не производят впечатление «размазанных», яркие краски, великолепный дизайн автомобилей — все это действительно говорит о новом качественном уровне графического оформления.

Начнем, пожалуй, с пресловутых пешеходов. Представить достаточно сложно, но теперь они будут полигональными, выполненными в настоящем 3D. Соответственно, это дает авторам игры неисчислимое количество возможностей удовлетворить свои садистские инстинкты. Будьте уверены, все эти возможности будут использованы. В принципе, игру теперь следует рекомендовать в медицинских институтах, в качестве учебного пособия, с помощью которого студенты смогут изучать анатомические особенности человеческого организма. Шутки шутками, но на самом деле в **Carmaggedon II: The Carpocalypse** уничтожение пешеходов будет моделироваться в полном соответствии с реальными физическими законами. Иначе говоря, в зависимости от способа наезда у людей будут отрываться руки или ноги (возможно, также головы) и отлетать в сторону, оставляя кровавый след. Честно говоря, такое даже писать весьма противно, но что поделаешь. Сами авторы игры в образных выражениях описывают еще более диковатые вещи, упоминать о которых нет вообще никакого желания.

Вообще, гонка теперь будет проходить не на абстрактных территориях с непонятными пропастями, шахтами и каналами, а в обычных городах, где течет обычная мирная, размеренная жизнь обычных обывателей. То бишь в идеале придется маневрировать между машинами «чайников», соблюдать правила дорожного движения, останавливаться у светофоров, пропуская пешеходов, желающих перейти дорогу... Но на самом деле предполагается, что вы сможете внести некоторое разнообразие в эту скучную жизнь. Кроме того, на этот раз все будет происходить гораздо более реалистично. Во-первых, практически все, что вы увидите, можно будет уничтожить. Витрины магазинов, рекламные щиты, телефонные будки, не говоря уже о машинах «чайников» и своих соперников — все это вы сможете эффектно разрушить и заработать лишние очки. Пешеходы будут не просто стоять на месте, дожидаясь своей печальной участи, а ходить по своим делам, и при малейшей опасности стараться куда-нибудь спрятаться или убежать. Ни один из них не будет переходить улицу на красный свет или перебегать ее в неположенном месте, если на то нет какой-нибудь причины, которая сможет оправдать его противозаконный поступок перед лицом сограждан. Например, грузовика с окровавленным бампером, в котором сидит водитель-маньяк...

Появится множество очень необычных машин. Ставшая привычной полиция будет, как и прежде, мешать вам жить, но на этот раз гораздо более цивилизованно. Если вы помните, раньше стражи порядка делали все возможное, чтобы со страшной силой протаранить вашу машину, невзирая при этом на несчастных людей, оказавшихся на их пути. Кроме полиции, в игре появится скорая помощь и машина пожарных. Обещается, что они будут устранять все ненормальные явления в городской жизни. Так, скорая помощь будет собирать и лечить раненых, а пожарные — тушить горящие автобусы и машины. Естественно, их также можно будет уничтожить. Дизайн машин, доступных игроку, уже сейчас кажется несколько странноватым. Какие-то самолеты без крыльев, мусоровозы... Самой оригинальной можно, пожалуй, назвать машину под трудно выговариваемым названием Ysco, которая будет издавать веселые звуки, привлекающие мирных граждан. Нетрудно догадаться, как следует использовать эту возможность...

Дмитрий **ЭСТРИН**

Любители ясности во всем могут заранее забыть о **Carmaggedon II**. Выиграть можно десятками различных способов, при том, что доехать до финиша удастся очень редко. Да и как до него доехать, когда авторы обещают сделать еще более неопределенный маршрут? Несколько контрольных пунктов лишь намечают направление «куда надо ехать» да дают несколько дополнительных секунд, которые можно заработать гораздо более простым способом — вон, сколько пешеходов слоняется! Да и зачем ехать к финишу, когда можно хорошенечко развлечься, уничтожая своих соперников по гонке? К тому, же теперь способов уничтожения станет гораздо больше, учитывая возросшую интерактивность. Останутся взрывающиеся бочонки с полезными и бесполезными предметами. Пока еще не известно, до какой степени можно будет совершенствовать свою машину, и можно ли будет устанавливать на нее вооружение. А вообще было бы здорово запустить на трассе самонаводящуюся ракету или распилить машину противника на несколько частей с помощью электропилы, установленной на бампере!

Физика в игре должна стать более реалистичной, не теряя при этом разнообразных приколов. Пусть это и выглядело несколько странновато и даже глуповато, когда машина легко въезжала на отвесную стену, но, по крайней мере, это было довольно весело. Пока ничего не сообщается об управлении. Все-таки, совершенно неуправляемые заносы в первом Carmaggedon раздражали, не все обстояло благополучно с поворотами, особенно на большой скорости. Будет ли иначе в **Carpocalypse** — неизвестно.

Но, что обязательно удивит игроков, так это физика повреждений. Повреждения будут моделироваться в реальном времени, в полном соответствии с силой и местом удара, а также с прочностью корпуса. Будут биться стекла и фары. Кстати, машины будут не только мяться, но могут и поцарапаться, например, от прикосновения по касательной со стеной. Еще более удивительные вещи произойдут при взаимодействии двух машин. Только представьте себе, машина синего цвета врезается в красную машину, и при этом на синей машине в месте удара появляются красные следы, а на красной — синие! По идее эти следы не будут выглядеть как несколько разноцветных полосок, так как и они моделируются в реальном времени.

С жанровой принадлежностью пока определиться сложно. Неизвестно, будет ли **Carmaggedon II: The Carpocalypse Now** 3D-action'ом, как его предшественник, или гонкой, что хоть и маловероятно, но вполне допустимо. Все-таки игра, в которой конечной целью является не финиш, а что-то другое, гонкой называться не может.

Великое множество полигональных пешеходов, качественная реализация повреждений, огромное количество текстур и движущихся объектов... Все это вызывает не только положительные ассоциации. Да, **Carmaggedon II** рассчитан исключительно на 3D акселераторы, да и минимальные системные требования будут, разумеется, не самые низкие, но... посмотрите на screenshot'ы. Четкие текстуры, которые не производят впечатление «размазанных», яркие краски, великолепный дизайн автомобилей — все это действительно говорит о новом уровне графического оформления. Плюс уже привычный необыкновенно динамичный движок.

В общем, нас ожидает еще одна странноватая игра, рассчитанная на странноватых поклонников. Никак не могу понять, кто все-таки делает эту игры — садисты-программисты, которых в детстве наказывали строгие мама с папой, или неразумные детишки, которые знают, что давить дядь и теть на улицах нехорошо, но как раз по этой причине им так этого хочется. Ведь игра-то и без таких страстей могла бы получиться очень неплохая и даже, возможно, лучше, чем с этими несчастными pedestrian'ами... Но ничего не поделаешь, тем более, что стоило бы ради справедливости отметить многочисленных фанатов первого Carmaggedon'а, который пришелся им по душе как раз из-за чрезмерной кровавости. Многие, кстати, считают, что совмещение блестящих технологий и откровенной демонстрации жутких подробностей должно оказаться весьма опасным для подрастающего поколения. Мнения тут могут в общем-то разными, не хотелось бы повторяться, но... как бы не получилась из **Carmaggedon II: The Carpocalypse** игра, в которую противно играть...

СИ

Дмитрий ЭСТРИН

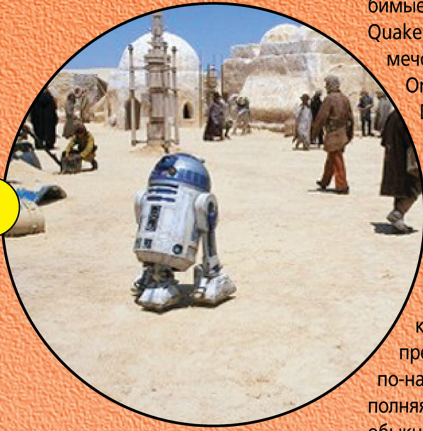
FORCE COMMANDER

PC

Force Commander, несомненно, станет успешным проектом и еще одним успехом LucasArts ...

Плафторма: PC
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Издатель: LucasArts
Разработчик: **LucasArts**
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.lucasarts.com

В последнее время многие известные компании-разработчики компьютерных игр несколько изменились. Кажется, что они пересмотрели свои позиции и выработали совершенно особенный подход к проблеме создания игр. Если раньше чуть ли ни каждое второе их творение выделялось на общем фоне необыкновенной оригинальностью, ну или хотя бы необычностью, то теперь разработчики, кажется, больше стремятся угодить публике и тем самым обеспечить высокий уровень продаж. Взять хотя бы любимую многими LucasArts. X-Wing vs. Tie Fighter, Jedi Knight, Rebellion — все последние игры фирмы, посвященные «Звездным Войнам», поразительным образом повторяют запросы широких масс. Многопользовательский бум, пик страсти к 3D Action, восполнение недостатка глобальных стратегий — кажется, тактика компании в данный момент построена так, чтобы любой ценой дать пользователю то, во что он в данный момент хочет превратить любимые Star Wars. Он хочет бегать по Quake'овским уровням с лазерным мечом, командовать в Master of Orion флотом, состоящим из Star Destroyer'ов. И LucasArts, благодаря своей нескончаемой лицензии, дарит игроку все ощущения, что ему были нужны. Не знаю, как вас, но меня, честно говоря, такой подход настораживает. LucasArts всегда была известна как компания, которая успешно ломала все представления об играх, делая их по-настоящему интересными и наполняя их таким задором, что даже обыкновенные заставки можно было смотреть раз по пятьдесят. Теперь же, по крайней мере касательно линии Star Wars, компания отошла от такого подхода. При создании плана номера у нас был выбор — поместить в рубрику Хит? Одну из двух новых LucasArts'овских игрушек — Grim Fandango или **Force Commander**. Как вы понимаете, свой выбор мы остановили на Grim Fandango — вот уж игра так игра. Ну а в исключительной хитовости **Force Commander** даже и сомневаться невозможно. Real-time стратегия по Star Wars — чего же еще так жаждут игроки? Надеемся, что читатели нас поймут.



Странно, что создание **Force Commander** не началось сразу же после выхода Command & Conquer. Традиция компании — никогда не появляться в истории жанра первой — здесь опять повторяется. Выход **Force Commander** назначен на конец года, как раз вместе с C&C2, так что конкуренция на рынке в момент появления этих двух гигантов будет весьма серьезной. Не советовал бы кому-либо еще выпускать игры этого жанра в то же самое время. Но давайте все же вернемся к **FC**. Как обычно, LucasArts щедро сдобрила новую игру сюжетом, причем, чуть ли ни впервые в своей истории использовала оригинальную сюжетную линию Star Wars Trilogy. Однако, компания решила не останавливаться на том, чтобы попросту транслировать все события фильма в будущую игру, напротив, в **FC** самым интересным моментом окажется то, что вы сможете участвовать в тех событиях, которые прошли мимо героев фильма. К примеру, вам удастся поучаствовать в процессе строительства базы на Явине, помогать Повстанцам бороться со шпионами Империи или же отбивать атаки императорских войск на Альдераане еще до того, как планета будет уничтожена «Звездой Смерти». Вам удастся даже узнать, почему все роботы так боятся попасть на рудники Кесселя. Действие **FC** разворачивается практически на всей территории Вселенной StarWars, и за время, проведенное с этой игрой, вы сможете побывать на добром десятке различнейших планет, непосредственно связанных с сюжетом фильма. Одним словом, LucasArts предоставляет возможность не просто наблюдать процесс того, как Повстанческий Альнянс становится грозной силой, способной противостоять Империи, но и самому участвовать в процессе его становления, следить за событиями как бы изнутри. Признаюсь, от такой возможности трудно отказаться, и LucasArts очень хорошо понимает, что надо сделать, чтобы игра получилась захватывающей.

Торговая марка StarWars — не единственное украшение игры. Новый трехмерный движок, созданный LucasArts, должен максимально обеспечить игроков свободой выбора обзора. Поскольку вся территория, юниты и здания теперь строятся при помощи полигонов, внешний вид **FC** весьма впечатляет. Вы сможете устанавливать камеру сверху или сбоку, смотреть на здания практически от самого их основания или же взмывать над полем боя, чтобы увидеть общую картину. Ландшафты пока находятся лишь в начальной стадии разработки и, наверняка в результате будут смотреться иначе, чем сейчас, но точно известно, что LucasArts собирается создать несколько десятков типов рельефа. Разумеется, на каждой из планет будет доминировать своя цветовая гамма — желтая на Таттуине, зеленая на Альдераане, красная или коричневая на Кесселе, белая на любимом Хоте. Холмы в **FC** сделаны отнюдь не для красоты, поскольку они будут реально влиять на игровой процесс, замедляя заползание юнитов наверх и убыстряя их скатывание вниз. Более того, стреляющий с возвышенности имеет некоторое преимущество, скрашиваемое тем, что далеко не все юниты будут способны карабкаться высоко в горы. Что касается вооруженных сил, то добиться полного соответствия со StarWars и одновременно соблюсти каноны жанра создателям игры пока не удалось. В **FC** будет привычное строительство баз, постройка армии и возведение линий обороны. Юнитов, разумеется, будет на порядок больше, чем можно было увидеть в фильмах. Создатели игры

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

полагают, что для наиболее реалистичного воспроизведения глобальных сражений понадобится не менее ста различных типов юнитов. Разумеется, между Восстанием и Империей они поделены поровну. Нельзя не отметить отличную работу дизайнеров — им удалось не только придумать оригинальные модельки, но и заставить их выглядеть весьма и весьма похожими на остальные структуры, имевшиеся в фильмах. Добиться хорошей стилизации и в наши дни непросто, ведь любой корабль из StarWars — это настоящее произведение искусства. Среди юнитов, перешедших в игру прямо с киноэкранов, — разумеется, все истребители, включая, похоже и те, что были придуманы для игр Tie Fighter и X-Wing, а также обожаемые всеми зрителями «шагатели» двух видов: AT-AT и AT-ST, соответственно с четырьмя и двумя ногами. У Повстанцев известных юнитов поменьше — имеются «летучие гарпунёносцы», лазерные батареи и генераторы.

Намного интереснее, чем в некоторых других играх жанра, будет выполнен дизайн миссий. Некоторым покажется, что он отдаленно напоминает идеи StarCraft, и они будут правы. Среди стандартных миссий «найти и уничтожить» будут встречаться и весьма экзотические — произвести организованное отступление, продержаться определенное количество времени, захватить какого-нибудь робота-шпиона или, например, эвакуировать население перед ударом «Звезды Смерти». Кстати говоря, особой радости по последнему поводу Имперцы могут не испытывать — управлять Death Star'ом вам в игре не дадут по одной простой

причине — все сражения в **FC** происходят на поверхности планет, а эта махина все, что умеет делать в таких случаях, — это уничтожать небесное тело целиком, не щадя ни своих, ни чужих. В процессе выполнения некоторых миссий вам будут даваться дополнительные задания, за выполнение которых можно заработать бонусные очки или дополнительное подкрепление.

Очень неординарно решила компания и проблему ресурсов. Разумеется, как и в любой другой «эталонной» стратегии, вам придется взять на себя заботы по обеспечению базы и армии ресурсами, но, с целью максимального приближения игры к реальности Вселенной StarWars, было решено не вводить никакого «спайса» или «тибериума». Вместо фантастических ресурсов вам придется добывать вполне реальные, причем, собирать денежки на каждой из планет придется по-разному. Некоторым мирам повезло на полезные ископаемые, в некоторых хорошо развито сельское хозяйство, коегде можно найти ресурсы и поценнее. А поэтому добывать вы сможете весьма значительное количество вещей, однако, строить из них ничего нельзя, поэтому добытые вами ресурсы попросту будут продаваться контрабандистам по рыночным ценам, и на вырученные деньги вы уже сможете строить корабли, пушки, танки и все, что душа пожелает. Уже известно несколько интересных вариантов. На пустынном и жарком Таттуине вы будете выращивать в специализированных агрокомплексах различные растения, условно назовем их «едой», а на Кесселе, как это известно из серии книг StarWars, можно отыскать не только недорогую руду, но и найти в глубоких шахтах особое наркотическое вещество, весьма ценимое на черном рынке. Некоторые планеты предлагают вам золотодобычу или производство драгоценностей, а в особо суровых мирах придется зарабатывать обычным срубом леса и торговлей камнем. Некоторые из дизайнеров игры, шутя, обещают даже на Эндоре устроить небольшой комбинат по производству шерсти Эвоков. Однако по гуманистическим соображениям такой вариант, по всей видимости, не пройдет — хотя, например, для Империи это отличная идея. Да и Повстанцам не помешают теплые меховые вещи. А на замусоренной столице Империи Корусканте вам, по всей видимости, не найдется другого занятия, кроме переработки отходов.

В **FC** будет и многопользовательский вариант, причем, по всей видимости, игрокам будет позволено даже играть ввосьмером на одной карте, с использованием весьма солидного количества опций. Вы сможете как разделиться на две команды, и таким образом разделиться на Империю и Повстанцев, так и воевать друг против друга, незирая на маркировку на бортах кораблей. Будут поддерживаться все стандартные системы связи, от модема до IPX, или игры через Интернет по TCP/IP. В системных требованиях, уже распространяемых для особенно нетерпеливых поклонников будущей игры, особым пунктом значится наличие 3D-акселератора. LucasArts совершенно ясно дает понять, что без оного игра просто не будет идти. Думается, это вполне нормальный шаг, тем более, что к концу года навряд ли останется хоть один игровой компьютер, не оснащенный этим важным устройством.

Force Commander, несомненно, станет успешным проектом и еще одним успехом LucasArts (если уж даже графически и содержательно недоработанный Rebellion уже на протяжении нескольких месяцев держит верхние строчки в хит-парадах продаж). Вполне возможно, что эта игра даже сможет предложить несколько интересных задумок в плане развития стратегического жанра. Не исключено даже и то, что **FC** действительно получится великолепной игрой, как и обещают разработчики. Это все-таки StarWars, и ожидать от известной торговой марки и весьма талантливых разработчиков чего-то совершенно неинтересного, не представляется возможным. Давайте подождем. Поиграем. А потом скажем, честно глядя в глаза зарубежным капиталистам, хороша игра или нет.

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

СИ

GRAND PRIX LEGENDS

PC

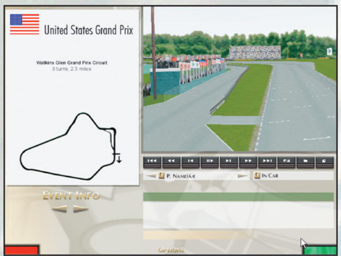
Grand Prix Legends — это все, о чем только может мечтать фанат и коллекционер.

Плафторма: PC
Жанр:
ностальгический симулятор
Издатель: Cendant Software
Разработчик:
Sierra Sports/Papyrus Design
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.sierra.com**

Как можно объяснить необъяснимое? Почему люди скупают антиквариат, любовно засматриваются на древние, покрывшиеся тучей царапин деревянные ящики? Почему они обожают старые автомобили и мечтают о приобретении какого-нибудь старца — «Порша» неизвестно какого года рождения, который, вдобавок ко всему, еще и стоит в три раза дороже нормального автомобиля? Это всеобщая ностальгия, перешедшая в модное течение. Влечение к старинному омолаживает, позволяет дотронуться до старинных времен. Что до игры, о которой сегодня пойдет речь, то, пожалуй, ничего подобного ей, вам видеть не доводилось. Разумеется, только компании Sierra удалось додуматься до такой идеи — сделать спортивный автосимулятор, посвященный легендарным гонкам «Формулы» конца шестидесятых годов. Уверен, большинства играющей братии в те времена еще не было на свете, но теперешним поклонникам автогонок в этом классе (коих только в России несколько миллионов) наверняка интересует история. Именно с расчетом на таких людей, которым надоели похожие, как близнецы-братья, симуляторы первой Формулы сегодняшнего дня, различающиеся только цифрами в сезонах и фотографиями гонщиков определенных команд. Скажу сразу, не томя, если вы являетесь поклонником настоящих симуляторов, эта игра для вас. Papyrus удалось сделать почти невозможное — в полной мере передать не только физические параметры гонок давно минувших дней, но и воссоздать их атмосферу, ибо все в игре переносит нас во времена почти тридцатилетней давности. **Grand Prix Legends** — это все, о чем только может мечтать фанат и коллекционер.

В GPL, наверное, самый реалистичный вид из кабины из всех, что только мы могли лицезреть в автомобильном симуляторе

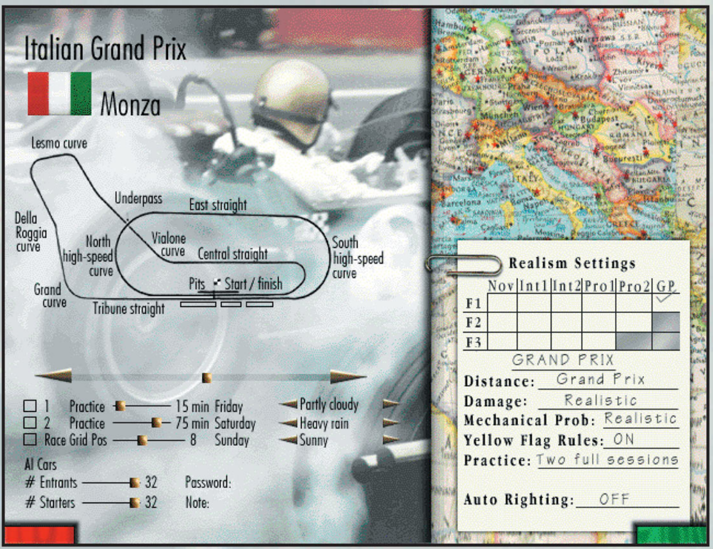
Основное отличие **GPL** от всех остальных симуляторов, посвященных «Формуле», заключается в необычайной доскональности подхода разработчиков к «расшифровке» эпохи. Не удивлюсь, если в составе команды Papyrus завелся серьезный консультант, какая-нибудь крупная фигура гонок тех времен. Объемы справочного материала, которые потом превратились в собственно игру, поражают воображение — вы чувствуете себя так, словно действительно находитесь в старом мире шестидесятых, так точно переданном, что он будто бы сошел с экрана кино. Но это реальность, вернее, виртуальность. Каждая трасса Гран-при максимально соответствует своему реальному прототипу образца 1967 года, что тем более поразительно, потому как сегодня многих из тех треков попросту больше не существует, а оставшиеся подверглись серьезным изменениям. Тем приятнее наблюдать плоды трудов дизайнеров, восстановивших былое великолепие с точностью буквально до дерева. Как вполне можно понять, гонки тогда были совсем другими, велись по иным, нежели теперь, правилам, в них участвовали машины, совершенно не похожие на теперешние болиды. В том-то заключается и вся интересность. Благодаря небольшой



демо-версии, которую Sierra совсем недавно выпустила в свободное плавание по каналам Интернета, мы можем хотя бы капельку разобраться в том, что же это за игра.

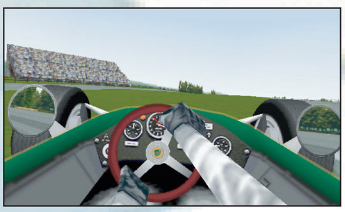
Итак, как уже было сказано, демо-версия совсем маленькая и содержит лишь одну трассу, три машины и три класса двигателей — вот и все, что Papyrus пока готова демонстрировать. При этом совершенно очевидно становится то, что игра еще далека от завершения, поскольку в ней пока не отработаны некоторые из важных игровых моментов. Однако, в отличие от того же Quest for Glory V, чей демонстрационный вариант выглядит довольно-таки безобразно, **GPL** и в таком незаконченном виде блистает во всей своей красе и позволяет, в отличие от QfG5, составить достаточно

Сергей **ОВЧИННИКОВ**



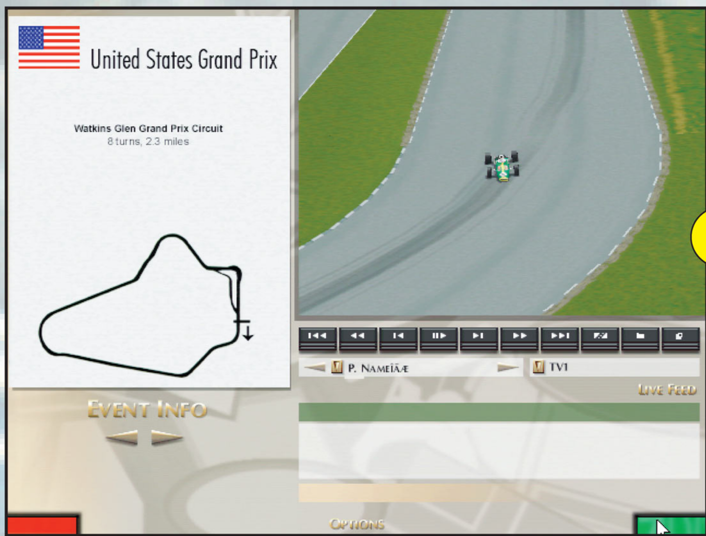
точное мнение о финальном варианте.

В гонках конца шестидесятых использовались далеко не самые мощные по сегодняшним меркам машины, которые развивали скорости «всего лишь» до 120, может быть, 150-180 миль в час, моторы у многих команд имели весьма схожие конструкции, поэтому от мастерства пилота победа зависела, наверное, даже в большей степени, чем от мощности или надежности техники. Управление машинами, по крайней мере по версии Papyrus, тогда также было весьма своеобразным, и большая часть полезных маневров могла предприниматься лишь при помощи хитроумных манипуляций с коробкой передач. Соответственно, установка в игре автоматической коробки попросту угробит вам все возможности, и об этой опции в меню (несмотря на то, что частенько соблазн бывает велик) вы можете забыть раз и навсегда.



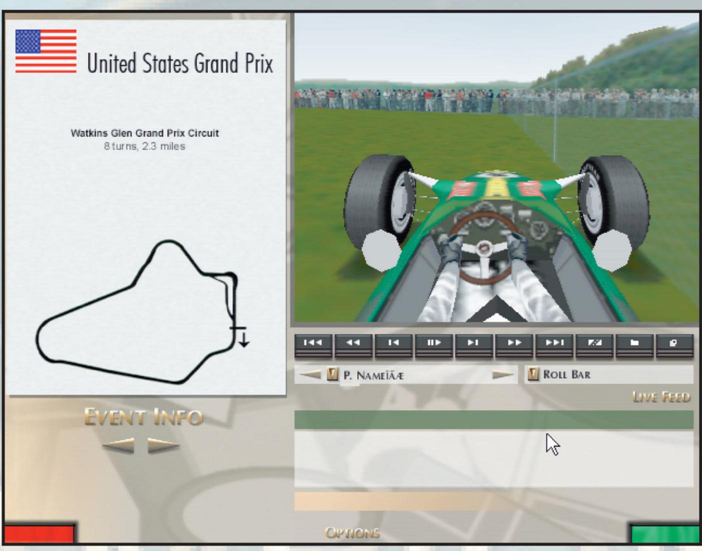
Интересен и особый Sierr'овский способ вовлечения новичков в достаточно сложную систему гонки — вместо довольно стандартного в подобных случаях аркадного режима с упрощенной динамикой и анулированными физическими законами, создатели **GPL** попросту предлагают окружающим несколько виртуальных компьютерных ассистентов, которые будут следить за тормозами или же подсказывать водителю верную траекторию. В принципе, новшеством такой режим назвать нельзя (он был задействован еще в Краммондовской «Формуле»), тем не менее, по моему мнению, такой подход все же лучше урезанной аркадности. Однако, вся подлость разработчиков заключатся в том, что при включенном таком режиме приехать в гонке на первом месте будет попросту невозможно (вообще-то, вероятнее всего, вам вообще не удатся финишировать иначе, чем на последнем месте), так что наслаждение безнаказанностью на трассе будет весьма прилично подмочено низкими результатами. Проверить это, к сожалению, пока не удалось, поскольку демо-версия не позволяет провести ни одной настоящей гонки, а только разрешает покататься в тренировочном режиме.

Для автосимулятора двумя основными показателями качества являются графика и реализм, и, надо признаться, что в данном случае каким-то чудом разработчикам удалось поймать обоих зайцев. Впервые трехмерные



красоты **GPL** предстают перед нами в виде шикарной панорамы поля боя, с камеры, усановленной над pitlane'ом. Странно, в других играх на это не обращаешь внимания, но в **GPL** сразу замечаешь, как хорошо и стильно смотрится трасса. Как правило, все выдержано в мягких цветах, как будто смотрится происходящее через цветной телевизор старой модели, стремящийся к диффузии цветов. Приятно, что глаз ничто не раздражает, не в пример некоторым последним формульным гонкам, старающимся максимально раскрасить трассы. Модели автомобилей полигональные, и сделаны они, пожалуй, намного качественнее, чем в иных «современных» симуляторах. Особенно хорошо это видно тогда, когда машина заезжает в непривычную для нее среду (то есть, сходит с асфальта) — подвеска явно начинает пошаливать, колеса трясутся мелкой дрожью, машина начинает радостно подпрыгивать. Кстати, в полной версии правильность моделирования машины дойдет до таких высот, что во время гонки будут учитываться даже давление и температура шин. Причем, все это, разумеется, будет в значительной мере влиять на игровой процесс. Кокпит машин сделан без всяких виртуалистических наклонов и вполне обыденно трехмерен. Руки водителя на руле, коробка передач, датчики — все сделано как положено. При этом в **GPL**, наверное, самый реалистичный вид из кабины из всех, что только мы могли лицезреть в автомобильном симуляторе. Разумеется, можно выставить и внешнюю камеру (как ни странно, даже при таком виде управлять машиной вполне возможно) или же одну из экзотических, включая две глобальные телевизионные. Окружающий ландшафт также подобран (воссоздан) весьма качественно — пусть трехмерных деревьев и каких-то особенных спецэффектов вы здесь и не встретите, мир выглядит ровно так, будто бы он перекочевал из задворок памяти старых гонщиков. Чуточку тускловатый и расплывшийся под маской времени.

Касательно реалистичности даже и говорить особенно нечего — все на месте, и даже больше того. Машина управляется просто великолепно — создается впечатлние, что вы действительно сидите за рулем. Кстати говоря, клавиатура для этой игры не подходит, и минимум того, что вам понадобится, — это хороший качественный джойстик, лучше же всего руль с педалями. В этом случае игра попросту захватит вас целиком и полностью.



Grand Prix Legends имеет все шансы стать великолепной игрой. В ней есть практически все компоненты успеха, кроме громких имен сверхпопулярных гонщиков и логотипов известных команд. Реализм, динамика, интересные, не успевшие еще надоесть трассы. Похоже, что именно линейка Sierra Sport обещает нам бум симуляторов. И если у Papyrus дальше дела пойдут так же хорошо, как и сейчас, то нас ждет хит. В своей области, разумеется.

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE

PC

Quest for Glory, бесспорно, является самой удачной попыткой скрестить жанры ролевой приключенческой игры.

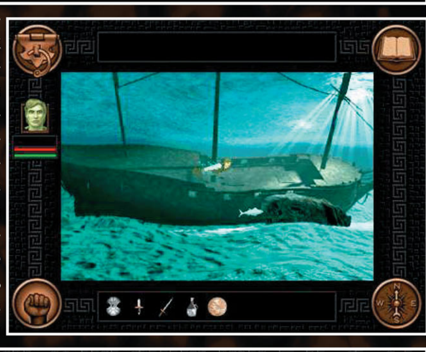
Платформа: PC
Жанр: **Adventure/RPG**
Издатель: Cendant Software
Разработчик: **Sierra Studios**
Выход: сентябрь 1998
Интернет: **www.sierra.com**

Графика стала четче и намного красивее

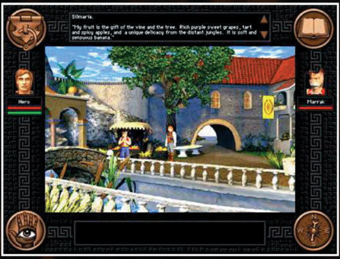
So you want to be a hero? Эти слова хорошо засели в память любого поклонника Sierr'овских адвенчур. Самая оригинальная и неординарная серия приключенческих игр от Sierra, самая молодая и «малосерийная» среди всех классических сериалов, в числе которых и Space, и Police, и King's. Есть и еще один — о Quest for Sex (как можно было бы смело обозвать Larry) разговор особый. Так или иначе, но **Quest for Glory**, бесспорно, является самой удачной попыткой скрестить жанры ролевой и приключенческой игры, не повредив основ и базы ни одного, ни другого жанра. Сюжет, персонажи, достаточно линейная структура течения игры, куча предметов и разговоров, казалось бы, не оставляли никакого простора для свободолюбивой RPG, ан нет — свободы в сериале всегда было достаточно, и в то же время, игрок никогда не чуствовал себя потеряным в гигантском мире. А все потому, что всегда имелась маленькая задачка, продвигавшая сюжетную линию еще на шаг вперед, а способ достижения этой небольшой цели всегда представлялся достаточно ясным — потому-то и нельзя было оторваться от **Quest for Glory**, потому-то и проглотили поклоники серии одну за другой четыре игры (тогда скорость выхода новых Glory была весьма высока — новая серия появлялась максимум через год после предыдущей, показатель, свойственный в те времена разве что очень простым играм). Интреснейшим моментом сериала всегда также было и то, что от игры к игре менялось место действия (героя забрасывало и в Африку, и даже в славянские земли), частично перетасовывался «актерский состав», в значительной степени почерпнутый из мифологии тех стран, на территории которых происходило действие, но при этом сохранялось и единство общего смыслового и сюжетного ряда. В результате, от первой до четвертой части можно было легко выстроить общую событийную линию, в которой практически не было никаких шероховатостей «склейки» материала. Теперь же, после стольких лет разлуки с любимой игрой, Sierra благосклонно предлагает нам проникнуть в обновленный мир пятого опуса на тему геройства. Немаленькая демо-версия в полсотни Мегабайт достаточно обстоятельно знакомит с миром **Quest for Glory**. Спешим поделиться своими впечатлениями и соображениями, на которые нас сподвигли.

Пятый **Quest for Glory** станет последней частью игры, по крайней мере, ведущий дизайнер всего сериала, госпожа Лори Коул (Lori Cole), не намерена более возвращаться к своему детищу, так что нам предстоит не только оживить в памяти приятные воспоминания о старых временах 286-х машин, но и проститься с любимыми героями навсегда. Соответственно, основная цель всех игр будет достигнута именно здесь, в пятой серии. То есть славы к завершению игры у вас будет столько, что просто вообразить невозможно. В принципе, сюжетная линия вполне располагает к такому исходу событий.

На сей раз действие происходит в Сильмарии, средиземноморской провинции эпохи Древней Греции, наверное, самой красивой в архитектурном смысле среди всех игр **Quest for Glory** — куда до строгих форм пятой части бесформенным славянским поселениям или африканским городам-гигантам. Итак, начинается все, как можно понять, с очень крупных неприятностей. Губернатора провинции убивают при странных обстоятельствах. Впрочем, то, что обстоятельства эти странные, мы узнаем чуточку позже. Без правителя не только в древности, но и сейчас обходиться сложно, поэтому на страну немедленно посыпались всякие пакостные события. Для начала взбунтовались наемники в армии, закрыли доступ в город, начали устраивать погромы и искать на свою голову развлечений. Монстры тоже не долго думали и вполне разумно решили оккупировать леса, поля и реки. В результате шаткая экономика государства развалилась, и вообще мир скатился к хаосу и неразберихе. Добавьте к этому то, что заговор против правителя так и не был раскрыт, и убийцы все еще гуляют на свободе.Но самое страшное впереди — на страну надвигается куда большая беда, чем какие-то неудовлетворенные зарплатой наемники, — огромный и очень огнедышащий красный дракон вознамерился в Silmaria поселиться или, по крайней мере, погостить. Так что времени мало — герой должен срочненько отыскаться, и, конечно, претендентов на титул спасителя всего и вся немало. Вы — один из этих мошенников и плутов. Ра-



Сергей **ОВЧИННИКОВ**



зумеется, единственный среди них честный и добропорядочний, несмотря на весьма приличный выбор возможных амплуа.

Закончив с сюжетом, перейдем непосредственно к процессу игры. Перед началом действия вам предстоит сделать самый важный выбор — свою профессию. Если в прошлых сериях выбор этот был достаточно скуден — всего-то стандартные маг, воин и вор, то теперь перечень несколько расширился. Правда, за счет совершенно непонятных существ. Во-первых, среди героев наконец-то присутствует особь женского пола (видимо, это дань незабвенной революционерке Ларе Крофт), что для этой игры просто-таки выглядит шокирующе. Всю свою жизнь **Quest for Glory** исповедовал исключительно мужские идеалы, воплощал в жизнь способ жизни настоящего повесы, искателя бед на собственную голову, не гнушавшегося общением ни с магами и чародеями, ни с грабителями, ни с преступниками и всяческими женщинами сомнительной репутации. Из демо-версии, к сожалению, никоим образом невозможно выяснить, как наличие женского персонажа повлияет на игровой процесс, но уже сейчас точно ясно, что обязательно повлияет. К примеру, на настоящий момент в сценарии игры имеются четыре возможных NPC-персонажа женского пола, за которыми в определенный момент игры можно будет серьезно приударить. Получается, что героиня либо будет лишена возможности обзавестись кавалером, либо же Sierra станет переделывать сценарий игры для каждого из героев, что, вообще-то, ломает добрую половину привлекательности. Оставить же все как есть попросту невозможно — такую игру, проповедующую сомнительные идеалы, попросту запретят к продаже. Идем дальше — расстановка параметров. Здесь обошлось почти без изменений, вы по-прежнему можете тренироваться в достаточно большом числе навыков, и, как обычно, стандартные схемы персонажей устанавливают особые уровни некоторых их них. Однако достаточно странно представлены сочетания умений. К примеру, по умолчанию, хоть какой-то показатель в магии имеет только герой-волшебник, остальные же попросту «сидят на нуле». При этом default'ные два заклинания имеются абсолютно у всех героев. Конечно, вполне понятно, что перед нами демо, от которой сложно требовать сосредоточенности в деталях, но странные ощущения все продолжают накапливаться. Еще один неясный пока момент. Как известно, в предыдущих сериях игры вы могли переносить персонаж из одной серии в другую. Так вот, пока что такой возможности в **Quest for Glory V** попросту не существует. Для нее не было выделено даже элементарной закладки в меню. Так что, по всей видимости, преемственность любимцев нарушится. Хотя недостатком эту маленькую подлость навряд ли можно считать. В самом деле, у кого могли еще сохраниться save'ы четырехлетней давности!

Выбрав себе героя по вкусу, мы получаем возможность наконец-то окунуться в обновленный мирок **Quest for Glory**. Персонаж материализуется (именно так, материализуется) прямо посредине живописной площади, со стандартным набором предметов и заклинаний. Первое впечатление (до того момента, как вы начнете передвигаться) будет просто великолепным. Ничего не изменилось, только графика стала четче и намного красивее. Не пугайтесь, первое впечатление обманчиво. После нескольких бесплодных попыток шевельнуться, обращаем взор к клавиатуре. Именно так — никакого «мышиного» передвижения. Еще один небольшой шок — местность, оказывается, трехмерная. Герой слеплен из вокселей, а картинка окружающего мира представляет собой весьма странную конструкцию. Сама Sierra рассказывает о своей технологии с таким воодушевлением, как будто ей удалось совершить революцию. Прямо скажем, что-то похожее на правду в этом есть. Объяснить природу сего шедевра достаточно сложно, но все же я попробую. Значит так, берем кубик. Обычный трехмерный кубик. На дальнюю его грань пихаем очень красивую картинку, которая может как быть размером в эту грань, так и залезать на соседние, боковые. Картинку, разумеется, предварительно обсчитываем в каком-нибудь очень 3D-редакторе, чтобы стало ясно, какой объект на ней за каким стоит. Не визуально, а чисто математически. Затем приступаем к самой ответственной части дела — установке камеры. Правильно, ее мы поставим прямо на противоположную грань и заставим кататься как на рельсах, привязав ее к перемещениям основного объекта (который, повторимся, в QfG истинно трехмерный). В результате картинка может быть увеличена или уменьшена точно таким же способом, каким делается обычнейший скроллинг. На самом деле выглядит все это весьма изысканно, но, боже, какой чудовищной наглостью надо обладать, чтобы назвать это «true 3D engine»! Ничего от 3D здесь и близко не было. В принципе, движок весьма похож на «панорамные» изыски Zork Nemezis и Grand Inquisitor, и даже в чем-то превосходит их, но все же, согласитесь, 360 градусов обзора и полная свобода передвижения — весьма и весьма разные вещи. Тем более, что таких шикарных разворотов в **Quest for Glory V** нет. И давайте на этом закончим о графике.

Собственно игровое действие происходит на площади где-то в полэкрана, оставшуюся же часть электронно-лучевого друга займет весьма обьемистый интерфейс, достаточно оригинально оформленный. Сверху имеется окно разговоров. Именно там будет вылезать текст ваших коммуникаций с персонажами в игре. Интересно то, что некоторые диалоги в игре уже озвучены, а многие — еще нет. Причем, это, как правило, касается тех звукосочетаний, которые должен издавать ваш герой при нахождении определенных предметов или встрече с персонажами. Возможно, Sierra опять пошла на такой шаг сознательно, чтобы герой лучше ассоциировался с вашей персоной. Если это действительно так, полезность этой идеи весьма сомнительна. Снизу находится ваш вещевой мешок, в который складывается скарб «на каждый день». Именно оттуда вам придется доставать предметы, когда их применение

необходимо немедленно и срочно. То есть, в этом «виртуальном кармане» должно будет храниться оружие, аптечки и прочие насущные вещи. Имеется также и большой inventory, где будут находиться те вещички, которые не так чтобы очень нужны, но на выброс не годятся. Так что освоение тонкостей дела складирования потребует немалого времени, особенно учитывая то обстоятельство, что экипировать героя также весьма и весьма непросто, ввиду особенно сложной раскладки клавиатуры.

Что же сам игровой процесс? Да, в общем-то, практически ничего. Как и раньше, вы ходите по гигантской территории государства, периодически попадая в весьма экзотические местечки. В промежутках между квестовыми моментами вас ожидают множественные сражения с воксельными монстрами и такими же стражниками. Здесь все вполне приятно, вот только не совсем ясны некоторые дизайнерские решение. К примеру, большинство полезных предметов попросту валяется на улице, мирно вращаясь вокруг собственной оси наподобие Quake. Соответственно, как-то сразу пропадает желание залезать в грязные бочки, шарить по ящичкам в поисках чего-то особенно ценного. Пиком маразма является лук, который просто лежит на берегу рядом (рядом!) с несколькими отличными ящиками и огромной яхтой. Ну как можно было его там не спрятать, ума не приложу! Возможно, впрочем, что все еще изменится — у команды разработчиков в запасе достаточно времени. Из уже официально анонсированных изменений по сравнению с демо-версией Sierra на первое место ставит 16-битный цвет, который придет на смену 256 цветам из демо (надо сказать, что и из этой палитры создатели игры выжали все, что могли: посмотрите только на переход дня в ночь — просто-таки шедеврально).

Несмотря на все вышеперечисленные недостатки, которых в **Quest for Glory 5**, увы, предостаточно, игра все равно выглядит вполне приятной альтернативой стапятидесятому прохождению четвертого или первого из Quest'ов (на мой взгляд, именно эти серии игры получились наиболее удачными). О графике можно быстро забыть, тем более, что она весьма симпатична и нарисована очень добротно, а к интерфейсу — привыкнуть. Главное то, что игра с нами, и если вдобавок ко всему Sierra решится внести некоторые изменения в свое детище, нас может ожидать весьма и весьма качественная игрушка. Чего всем желаю.

СИ

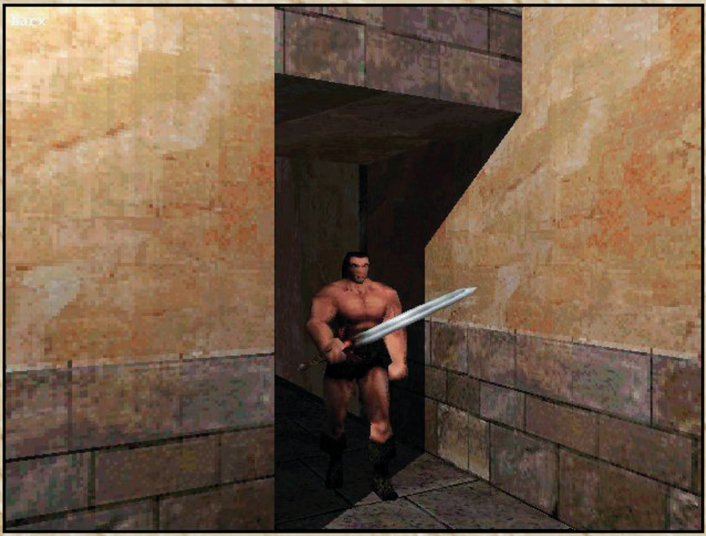
Сергей **ОВЧИННИКОВ**

BLADE

Множество подробностей, которые известны об игре уже сейчас, захватывают и просто поражают.

Платформа: PC
Жанр: **3D-action**
Издатель: Rebel act Studios
Разработчик: **Friendware**
Количество игроков: **1**
Дата выхода:
вторая четверть 1998
Интернет: www.rebel.com

Когда речь заходит об оригинальности в играх, многие занимают странную позицию, утверждая, что оригинальными можно назвать только прародителей жанра. Якобы в стратегиях в реальном времени это Dune 2, в 3D-action — Wolfenstein. И вообще весь список оригинальных игр ограничивается десятком древних названий. Это можно достаточно легко опровергнуть, вспомнив, скажем, Myth из стратегий в реальном времени. Или Blade (о котором пойдет речь дальше), из 3D-action'ов.



В сущности, идея весьма проста да и не особенно нова: поместить героя в фэнтезийный мир, дать ему в руки топор, и заправить все это дело аппетитным сюжетом. Но если сделать все так дуболомно и прямолинейно, то игра от того же Quake отличаться практически ничем не будет. Но стоит немного подумать, забыв на время о магнетизирующих стереотипах, найти какое-нибудь неожиданное решение — как получается нечто вполне оригинальное, а кое-где — прямо-таки революционное.

Сюжет довольно-таки забавен и интересен. В самые древние времена Земля была населена могучими воинами, могучими до такой степени, что они, не долго думая, решили объявить себя богами. У настоящих богов чувство юмора отсутствовало напрочь, они сильно обиделись на наглых людишек и в наказание смертным сотворили жуткое чудовище: огромного огнедышащего дракона. После того как дракон сожрал половину земного населения, один из богов сжалился и лицемерно предоставил людям возможность уничтожить монстра, подарив им чудодейственный меч. После многочисленных безуспешных попыток взять в руки оружие, ниспосланное с небес хитрым богом, выяснилась одна его особенность: мечом мог овладеть только воин с чистым сердцем. После этого про божественный подарок можно было бы забыть, если бы не Blade. Оказавшись настоящим воином с требуемым чистым сердцем, он легко взял в руки меч, побежал к обнаглевшему дракону и быстренько зарубил его. Через несколько дней Blade, будучи раненым в жестоком сражении, помер сам. Люди, не успевшие воздать все почести своему спасителю, опечалились было, но потом решили, что воина-героя надлежит торжественно похоронить в огромной могиле, закрытой заколдованной дверью, открыть которую можно только с помощью волшебных ключей. Ключи, соответственно, оказались запрятаны в самых неожиданных местах и надежно охраняются Великими Рыцарями. После недолгих споров меч было решено замуровать в могиле вместе с **Blade'ом**. Спустя тысячу лет человечество потрясли разнообразные катаклизмы: социальные и природные. Колдун Дал Гурак возомнил себя Александром Македонским и решил завоевать весь мир, что ему довольно быстро удалось. В это же время после тысячелетней спячки проснулся дракон, вовсе не оставивший свои планы сожрать все, что можно было сожрать. Дал Гурак, прекрасно знающий способ победить чудовище, уже нашел один из ключей к могиле **Blade'а** и ищет остальные четыре. Кое-кто вовремя успел смекнуть, что после того, как негодяй возьмет меч и уничтожит дракона, он окончательно и бесповоротно покорит Землю. Итак, Амазонка, Рыцарь, Гном и Варвар спешат опередить Дал Гурака, быстрее него найти меч и сразиться с драконом.

Свет, падающий через витражи, просто восхитителен! И все это реальный игровой процесс!

Здесь следует быть очень осторожным. Если не хотите стать таким же, как он...

Дмитрий **ЭСТРИН**

Какая большая птичка! Сейчас она упадет в эту пропасть!

Такой вот сюжет. Вполне достойный среднестатистического фэнтезийного романа.

Действия в игре мало чем отличаются от сюжетных перепитий, что следует считать большим достоинством. Для начала вы выбираете одного из четырех героев (о них чуть позже), а в процессе игры ищете те самые ключи, чтобы открыть заколдованную дверь в могилу **Blade'а**. Но главное не это. Игровая концепция 3D-action в значительной степени изменена использованием совсем иного оружия. Если в большинстве игр подобного рода нам приходилось стрелять из пистолетов, винтовок, пулеметов и пр., — то оружие в **Blade** совершенно иного рода. Мечи, дубинки, цепи, ножи — то есть все то, что используется в контактном бою. Иначе говоря, общаться с монстрами приходится, стоя совсем рядом с ними. То есть, в игре имеются и луки, и арбалеты, но их использование приобретает больше символический характер.

Несколько слов о каждом из четырех героев.

Амазонка. Довольно быстрый и ловкий герой. Главный недостаток — слабый удар. Главное достоинство — использование дистанционного оружия. В целом повторяет всем известных героинь из RPG, практически ничем от них не отличается.

Рыцарь. Сильный, мощный, но крайне медленный, поскольку следует глупой моде одеваться в очень тяжелую одежду. Наверное поэтому он сильный и мощный. Во всем остальном довольно стандартен.

Гном. Очень странный персонаж. Использует нестандартное оружие, сооружает хитрые ловушки и делает прочие подлости. Очень медлителен, не очень силен, но прекрасно защищен броней.

Варвар. Самый оригинальный персонаж во всей игре. Во-первых, очень большой. А во-вторых... Знаете, чем авторы аргументируют то, что Варвар довольно слабо защищен? Тем, что он настолько большой, что ни одна броня не подходит ему по размерам. Но при всем при том, Варвар обладает незаурядной силой и мощью.

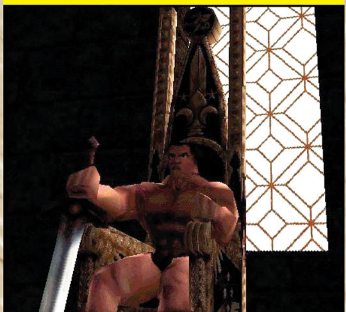
Обещаются очень интересные, типично фэнтезийные враги в игре — минотавры, орки, гоблины... Интересны они прежде всего тем, что каждый из них будет обладать своим собственным, неповторимым AI. Так, например, орки будут откровенно глупыми, а какие-нибудь эльфы, наоборот, чрезвычайно умными. В принципе, сию особенность можно было бы назвать линией поведения — по сути дела так и есть.

Поражает **Blade** с другой точки зрения. Графика в нем... Как бы это сказать... странная очень. Начнем с того, что мы способны видеть сразу огромную территорию. Эффект необычный. А потом... Взгляните на картинки. Между прочим, они были сняты с игры не в акселерированном режиме, а в самом обычном.

Игра нас ждет очень необычная. Множество подробностей, которые известны о ней уже сейчас, захватывают и просто поражают. Но все-таки следовало бы дождаться финальной версии игры.

СИ

Обратите внимание на тщательную обработку полигонов. Между прочим, это не акселерированный режим



Дмитрий ЭСТРИН

SWAT2

PC

SWAT2 сможет вас отвлечь от томительных мыслей о втором Jagged Alliance.

Платформа: PC
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Издатель: Cendant Software
Разработчик: **Sierra On-Line**
Количество игроков: 1-4
Дата выхода: **лето 1998**
Интернет: www.sierra.com

Необыкновенно хорошо просчитаны масштабы, и поэтому здания выглядят вполне реально

Аэропорт, как всегда, был наполнен людьми до отказа. Все куда-то спешили, бежали, перепрыгивая через лежавшие на пути сумки и чемоданы. Чудовищного размера очереди выстраивались у каждой будки буквально за несколько секунд. Вобщем, царила стандартная неразбериха. Нет ничего лучше путешествий и нет ничего хуже транспорта. Во всеобщей суматохе никто не заметил странного господина в черной маске с пулеметом в руке и дюжиной гранат за пазухой. Действительно, подумаешь, эка невидаль. И уж тем более никто не расслышал его тихого голоса, которым он приказал всем лечь на пол. Прохожие только посмеивались. Но вот когда охранник с диким воплем бросился вон из зала, пассажиры начали что-то понимать. Ну вот, опять захват заложников. Значит, предстоит длительное путешествие. Куда на сей раз? В Швецию, Финляндию, Англию? Или, может, надо кого-то освободить из тюрьмы? А сколько денег потребует? Террорист устало сбросил маску и сказал прямо в объектив телекамеры (CNN, как известно, работает быстро): «Я требую, чтобы про меня сделали компьютерную игру. Хочу быть знаменитым». Желание было исполнено. Теперь, господа, расхлебывайте — на подходе **SWAT2**. И там можно играть не только за спецназ.

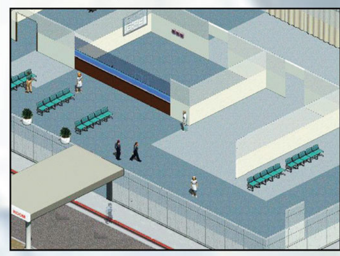
Долгий и нелегкий путь компании Sierra к сердцам игроманов всего мира был необыкновенно сложен, изобиловал как взлетами, так и сокрушительными падениями. К сожалению, последнюю пару лет мы были свидетелями постепенной деградации компании, медленного ухудшения общего качества ее игр. И со стандартно среднего уровня всех ее продуктов Sierra перешла уже на более низкое качество, ибо истинно «средними» оказываются далеко не все игры, вышедшие из-под пера фирмы. А уж о шедеврах и говорить не приходится. После покупки Sierra крупной корпорацией CUC, в сердцах почитателей компании вновь зародилась надежда, что знаменитая фирма вновь порадует нас отличными играми. Несмотря на то, что определенно ничего сказать пока нельзя, это не выглядит невыполнимой задачей. С такими беспроигрышными действительно новыми и свежими проектами, как Half-Life, King's Quest VIII и Gabriel Knight III, Sierra вполне может вновь завоевать доверие рынка и общественности. Среди действительно сильной линейки игр на этот год выделяется также и продолжение сериала Police Quest, пожалуй, самого экстраординарного представителя жанра адвенчур всех времен. Стартовав чуть позже всемирно известных Space Quest и King's Quest, Police Quest радовал своим разнообразием. Уже в первой части в игре поразительным образом сочетались элементы стандартного Adventure с симулятором-тренажером и аркадой. Апогея серия достигла с выходом пятой части, названной Police Quest SWAT, являвшейся самым настоящим симулятором полицейской службы, в котором посредством интерактивного видео показывалась вся «изнанка» работы отряда спецназа. Теперь серия претерпевает еще одно серьезное изменение. Сохранив сильную сюжетную подоплеку серии Quest, реалистичность, точность и наполненность симулятора **SWAT**, адаптировав все это к правилам классической пошаговой стратегии и заменив пошаговый режим на реальное время, Police Quest

Сергей **АМИРДЖАНОВ**

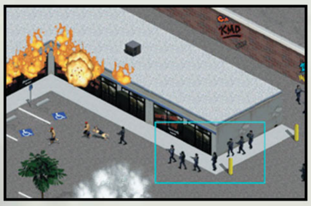
SWAT2 готовится к триумфу.

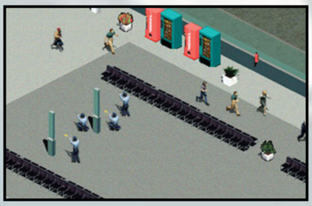
Итак, стратегия. Вам предлагается стать руководителем подразделения отряда полиции специального назначения или же лидером гигантской террористической организации. При этом, разумеется, полиции необходимо бороться с преступностью, а вот для террористов главное состоит в том, чтобы суметь осуществить свои зловещие планы. Таким образом, и тактика боя и методы действия у противостоящих сторон совершенно различны — в этом и основная прелесть **SWAT2**. Полиция финансируется государством, а также получает поддержку из частных фондов, в которые вносят деньги горожане, желающие жить спокойно в своем городе. Разумеется, в том случае, если ваш отряд не будет особенно хорошо способствовать наведению порядка на улицах города и в его «горячих точках», особого денежного одобрения ваш департамент не получит. Почти то же самое с террористами. Провал нескольких важных операций — и кредит доверия мафиозных структур будет исчерпан. Деньги кончатся, а бесплатно с вами не станут работать даже фанатики. Так что даже в таком деле, как международный терроризм и борьба с ним экономика должна быть экономной. Это придумали не мы, опять за игроков все решили капиталисты из Sierra. Между прочим, такой взгляд на жизнь разделяет и один из дизайнеров игр серии **SWAT** господин Гейтс (не бойтесь, это не тот очкастый террорист, подаривший миру Windows), который до того, как удариться в детство в игровой индустрии, был начальником департамента полиции города Лос-Анджелеса, а еще раньше работал в одном из подразделений **SWAT** полиции того же города. Вот такой компетентный дедушка — он фантазерам из Sierra соврать не даст ни в коем случае.

Отряд бойцов такого мощного подразделения, как **SWAT**, должен набираться из самых элитных частей полиции, чем вам и предстоит обязательно заниматься. В распоряжении игрока имеются досье на несколько десятков членов полиции, краткие сведения о каждом, раскрывающие положительные и отрицательные стороны соискателя очередного места, освободившегося после последней миссии. С каждым также можно встретиться и лично, поскольку Sierra, не любящая ничего делать наполовину, не только засунула в игру практически подлинные досье на сотрудников полиции Лос-Анджелеса, но и снабдила их речевыми комментариями, как для игрового процесса, так и для многочисленных менюшных бюрократических моментов. Но даже самый опытный полицейский с отличными боевыми показателями не может еще считаться хорошим спецназовцем, поскольку спектр задач **SWAT** намного шире, чем у стандартной полиции. Так что вам придется посвятить еще немалую часть своего времени тренировкам набранной команды. Ну а повышать умение придется в добром десятке различных специальностей, от стрельбы из различных видов оружия до навыков первой медицинской помощи или же способностей по обезвреживанию взрывных устройств. Чтобы преуспеть в выполнении поставленных задач, ваша команда должна очень четко понимать суть происходящих действий, а роли должны быть четко распределены между членами группы. Как правило, весь отряд, принимающий участие в бою, разбивается на несколько групп, во главе каждой из которых ставится руководящий офицер, передающий каждому из бойцов ваши наставления. Помимо него, в таком отряде всегда бывает «разведчик», который всегда первым входит во все помещения, проверяя, нет ли на пути препятствий. Именно у такого члена команды имеется специальная экипировка, чтобы наиболее эффективно выявлять опасность или же выслеживать противника. Есть в команде и стандартные бойцы, этакие Рембо, для которых главное — это физическая сила и меткость стрельбы. Вполне возможно, вам понадобится и снайпер, который будет «снимать» цели с дальних расстояний, например, с крыш соседних домов. Наконец, каждая команда назначает среди себя и человека, который следит за прикрытием тылов, чтобы противник не смог обойти группу и напасть на нее сзади. Таким образом, получается весьма сплоченная и эффективно построенная команда, которая способна выполнять большинство типовых задач. Но в том-то и дело, что в **SWAT2** типовых проблем совсем немного. Вам зачастую придется сталкиваться с такими сложными и опасными ситуациями, что стандартная тактика не поможет, и в этом случае придется думать о том, как лучше всего применить свой стратегический гений. В отличие от **SWAT**, миссия не заканчивается в том случае, если один из ваших подопечных вдруг скончался. Вы вполне



Сергей **АМИРДЖАНОВ**





можете нести любые потери, как говорится, все для победы. Однако, не стоит забывать и об общественном мнении, которое в таком тяжелом случае заклеймит вас как палача и убийцу, что скажется и на финансовой стороне дела, и на кадровом вопросе.

Во время выполнения миссии, ваши подчиненные способны выполнять десятки различнейших действий в зависимости от ситуации. Уровень AI настолько высок, что ряд стандартных решений солдаты способны принимать и сами, без вашего участия. Так что не стоит беспокоиться за бойца, на которого внезапно напали террористы — он примерно знает, что надо делать. Окрикнуть, сделать предупредительный выстрел в воздух, и так далее, по инструкции. Поскольку в игре также открыто широкое применение всевозможных «дополнительных» предметов, то ход сражений становится еще более разнообразным. Ваши герои могут не только стрелять из пулемета или автомата, но также способны бросать гранаты, канистры со слезоточивым газом, могут проникать в дома необычными способами (вышибив дверь, к примеру), способны пользоваться помощью военных, летая на вертолетах и разъезжая на танках. Что касается террористов, то и у них имеется весьма интересный набор возможностей, таких, как захват заложников или установка взрывных устройств в различных укромных местах.

Набор доступного оружия ни в чем не уступит хорошему 3D Action — здесь имеется практически весь арсенал американской армии и полиции, от нескольких моделей пистолетов, до мощнейших снайперских винтовок, пулеметов и огнеметов. Ассортимент с течением игры все прибавляется, дополняясь все новыми моделями винтовок и более совершенными боеприпасами. Вполне вероятно и то, что в конце концов вы сможете поживиться некоторыми средствами террористов, которые по привычке предпочитают пользоваться оружием наших отечественных образцов.

Интерфейс в игре достаточно прост и несколько напоминает X-COM или Jagged Alliance. Приятный момент заключается в том, что управление практически полностью ложится на чуткого грызуна, и кнопочные сочетания используются достаточно редко. Для того, чтобы начать стрелять, вам достаточно выбрать персонаж, перетащить к нему в руки винтовку, и тогда курсор примет форму мишени — готовность достигается буквально за секунду. То же самое и с остальными частями управления. Если вы используете взрывчатку, то подопечный по первому требованию займется ее установкой, а не станет говорить о том, что не понимает, что надо с ней делать. По мере прохождения миссий члены вашей команды набираются

опыта, учатся использовать новые типы обрудования, даже получают возможность приобрести особые умения в тех областях, в использовании которых они наиболее преуспели.

В **SWAT2** имеется две кампании, в каждой из которых наличествует по полтора десятка различнейших миссий, объединенных как сюжетно, так и в экономическом плане. Однако, если вам не по душе менеджмент отряда, можно попросту его игнорировать, и играть миссию за миссией без перерывов. Если сторонникам закона придется по большей части освобождать заложников, восстанавливать порядок, обезвреживать мины и бомбы, справляться с бандами боевиков, то, соответственно, террористическая организация будет все делать наоборот: захватывать заложников, подкладывать под нос полиции бомбы, пытаться устроить панику среди мирного населения. Вся эта красота открывает поистине необозримые возможности для многопользовательской игры, которая, конечно же, в **SWAT2** будет. Вы сможете как поучаствовать в deathmatch-потасовках на четверых, так и проходить совместно кампании, при этом каждый из игроков будет командовать одним небольшим подразделением, элементарной единицей департамента **SWAT**. Бои же будут происходить как при помощи модемов или локальных сетей, так и через Интернет, при помощи онлайнового сервиса самой Sierra или же глобального CUC'овского Won.net. Так или иначе, успех многопользовательской версии игры практически предрешен.

С технической точки зрения **SWAT2** хоть и не блистает, но, тем не менее, вполне конкурентоспособен. И уж, по крайней мере, графика на порядок лучше X-COM 3. Что это значит на деле? Прежде всего, цветовая палитра здесь вполне приятна. Мягкие краски, хотя и местами немного блеклые, радуют глаз и совершенно не раздражают. Все фигурки бойцов прорисованы на редкость качественно, приятна и анимация. При всем при этом необыкновенно хорошо просчитаны масштабы, и поэтому здания выглядят вполне реально. С самолетами на взлетной полосе дело обстоит похуже — при всем уважении к разработчикам, тянут они от силы на спортивные любительские модели, а не на гигантские авиалайнеры. Высота построек также несколько неестественна, они кажутся намного ниже, чем в реальности из-за не очень удачного угла обзора. Меню и всевозможные картинки пока кажутся грубовато прорисованными, но это вполне может измениться (уж что что, а новый «арт» нарисовать — это дело трех дней). Звуковое оформление должно будет заслуживать отдельных похвал. Помимо уже отмеченных голосовых сообщений от каждого из членов вашей команды (что-то очень похожее на Jagged Alliance 2, только более занудно и официально), в **SWAT2** будет реализована интересная звуковая система, которая намеревается использовать огромную библиотеку всяческих взрывов, выстрелов и прочих звуков, что сделает ощущения от игры более значительными, да и не заставит вас вырубать музыку и звук после пары-тройки минут слушания совершенно однобразных треков.

SWAT2 попадет в руки поклонников стратегий как раз в самое удачное время. Поскольку Jagged Alliance серьезно отсрочен, да и остальных конкурентов не видно даже на горизонте, Sierra полагает, что игра будет иметь значительный успех. Сейчас же с уверенностью можно сказать одно — игра явно старается нравиться. Навязывает вам свой стиль, ненавязчиво пытается околдовать и очаровать. Всем своим видом говорит о том, что чем больше вы в нее будете играть, тем больше будеть хотеться. Вне всяких сомнений, те игроки, что попадутся на очередной крючок Sierra, будут счастливы и замрут в ожидании **SWAT3**. И уж по крайней мере, **SWAT2** сможет вас отвлечь от томительных мыслей о втором Jagged Alliance. Одним словом, нас ждет игра первого сорта. Добротная и качественная. Что еще надо?

Сергей **АМИРДЖАНОВ**

PC

HERETIC II

Heretic II, задуманный, как продолжение средне-успешного Heretic'а, поменял игровые ориентиры.

Платформа: PC
Жанр: **action**
Издатель: Activision
Разработчик: **Raven Software**
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.activision.com

Не обошлось и без новинок типа Огненной стены

Не так давно 3D action легко можно было отличить с первого же взгляда — по картинке на дисплее. Вид от первого лица, и только он! Wolfenstein 3D, DOOM и Co, Quake и клоны, Duke Nukem сотоварищи... Взгляд камеры стал визитной карточкой этого самого демократичного жанра. Скорее всего, подобное однообразие было вызвано непоколебимой уверенностью, что лишь такой ракурс обеспечивает полноценный эффект присутствия, как наиболее естественный и близкий к реальному миру. Так-то оно так, но влияние смежных жанров (например, ролевиков — Diablo, Ultima и т.п.) и коммерческий успех action'ов с иным построением игровой механики (Tomb Raider, MDK и т.п.) нарушили единство разработчиков в этом вопросе. Оказалось, что и «отдельно стоящий» герой, и изометрия от третьего лица также прекрасно подходят для action'а, нисколько не нарушая связь «игрок-персонаж». Более того, кинематографичность всего происходящего вкупе с улучшенным обзором (почти как глаза на затылке!) вносят дополнительный шарм в экранное действо. Стоит ли после этого удивляться, что новое творение Raven'а — **Heretic II**, задуманный, как продолжение средне-успешного Heretic'а, также поменял игровые ориентиры.

Менеджер проекта Ден Фрид (Dan Freed) в своем интервью PC Gamer'у не стал увиливать от прямого ответа и честно признался. что именно Tomb Raider явился катализатором разительных отличий во втором Heretic'е. Но все аналогии на этом и заканчиваются, поспешил заверить он игровую общественность. В новом продукте осталось главное — неповторимая игровая атмосфера и непрерывное действие! Ну, что ж — покуда

Heretic II не вышел (а ждать следует зимы'98) поверим Raven'у на слово, а сами займемся сюжетной подоплекой грядущего хита, да немного покопаемся в его «моторе».

Завершая первый Heretic, мы оставили Корвуса (Corvus, главный и единственный боец первой части) упиваться победой над распростертым телом D'sparil'а, зловредного хозяина неприветливого магического мира. Все бы было ничего, не окажись Корвус в западне — дорога домой со смертью D'sparil'а ему была закрыта! Долго и уныло скитаясь по безлюдным закоулкам, он таки нашел возможность вернуться, но... Как вы понимаете, после этого «но» приключения только начались. Земляки Корвуса оказались поражены некой разновидностью мозговой чумы, и выбор у нашего героя остался, понятное дело, лишь один. Немедленно отыскать антидот, пробиваясь к нему с боем и оставляя за собой безлюдную пустыню...

Ну как вам сюжет? Не то чтобы очень уж сложный, верно? А ведь он также составляет предмет гордости разработчиков из Raven, как и вид от третьего лица. Впрочем, в action'е сюжет все-таки не самое главное, а потому плавно переходим к иным положительным особенностям **Heretic II**.

Если кинуть взгляд (от первого лица, хе-хе) на очень красивые скриншоты, то наверняка возникнет чувство встречи с хорошо знакомым человеком. Не пугайтесь, все в порядке — движок игры как обычно позаимствован из второго Quake'а. А, следовательно, все основные примочки Q2 имеют место быть и в H2. И цветное освещение, и сетевая поддержка, и deathmatch, и все, все, все... Введение же «...от третьего лица» осложнило жизнь разработчиков, приведя к необходимости отдельно анимировать фигуру бойца. По той же причине в cooperative mode количество игроков ограничено только четырьмя — анимаций маловато оказалось! В остальном же — натуральный Q2: 16 игроков по сети, уровневые таймеры, счетчики убийств...

По части вооружения **H2** претерпел некоторые улучшения по сравнению с предшественником. Сохранились многие из знакомых заклинаний, включая заветное — по превращению противника в цыпленка. Не обошлось и без новинок типа Аннигиляционной сферы, Плазменного кольца и Огненной стены. Короче говоря, напасть можно применяя восемь видов вооружения, а оборониться — лишь четырьмя! Волшебный посох, лук и меч присутствуют по определению.

Последнее, о чем всегда ритуально упоминают разработчики, так это небывалый интеллект монстров и невиданная ранее неописуемо красивая работа дизайнеров и художников Raven. И если с последним, судя по приведенным скриншотам, можно согласиться, то первое —искусственный интеллект — как всегда вызывает немалые сомнения. Как бы то ни было, **Heretic II** определенно станет заметно лучше своего первого издания, что, согласитесь, уже совсем немало.

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

CYBERSTRIKE 2

PS PC

Heavy Gear

Главное в Cyberstrike 2 — разнообразие.

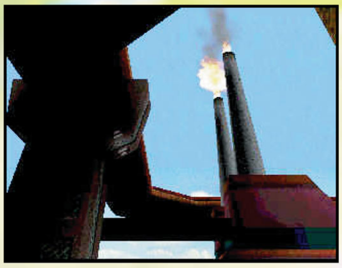
Платформа: PC, PlayStation
Жанр: **action**
Издатель: Sony
Разработчик: **Simutronics**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, Win'95
Дата выхода:
вторая четверть 1998
Интернет: www.sony.com

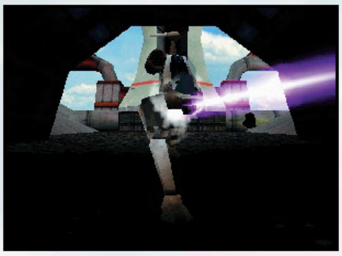
При каждом выстреле роботы освещаются фантастическими красками

следует воспринимать как грань, на которой заканчиваются симуляторы роботов и начинается аркада. Что уж тут поделаешь, как бы ни было печально фанатам старого MechWarrior, старые традиции отжили свое и им на смену идет новое поколение игр: простых, быстрых, ярких и очень аркадных. **Cyberstrike 2** относится как раз к этому новому поколению.

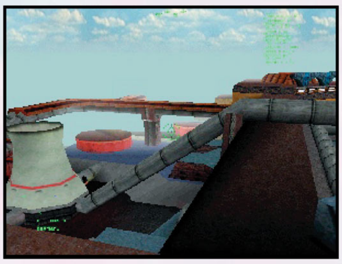
Между тем **Cyberstrike 2** обладает целым рядом достоинств, которые смогут поставить его на одно место с лучшими представителями жанра. Начнем с того, что помимо очень неплохого режима одиночной игры в **Cyberstrike 2** будет реализована поддержка сетевой игры. Сами разработчики говорят об этом как об одном из самых значительных достоинств своего творения. Действительно, необыкновенно высокий уровень динамичности, простота управления, неожиданные графические эффекты заставляют думать именно так. Но поскольку это мы говорим о каждой второй игре, следовало бы остановиться поподробнее на каждом из игровых элементов.

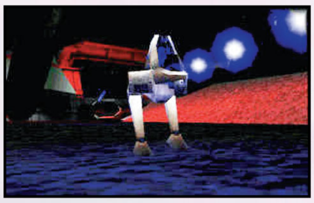
Цель игры стара, как мир. Убить всех, выжить самому — вовсе не оригинально, но зато очень просто. Однако главное вовсе не это. Главное в **Cyberstrike 2** — разнообразие. Все настолько яркое и неожиданное, что игровая атмосфера ощущается даже при просмотре роликов из игрового процесса. Диковатые пейзажи, как ни странно, создают впечатление реалистичности, этому помогает горизонт, который кажется удаленным от игрока на огромное расстояние. Иначе говоря, в игре ощущаешь себя действительно на открытом пространстве, а не в тесной коробке, пусть даже и той, где вместо стен холмы. На территориях, где проходят бои, имеют место также вполне обычные небоскребы и здания, которые, к сожалению, выглядят пока не достаточно реалистично в том смысле, что здания кажутся очень маленькими. Или, может быть, это из-за огромных размеров роботов? Но и роботы не производят впечатления особенно больших. По крайней мере, это не гиганты из MechWarrior'а. Кстати, о роботах. Пусть они и не отличаются особенно крупными размерами, но зато выглядят очень изящно. Отлично проработанные полигональные модели восхищают вполне оригинальным и эффектным дизайном безо всяких излишеств. Но особенно эффектно они смотрятся в динамике. Во-первых, двигаются они очень плавно, хотя и быстро. К тому же, впечатление того, что перед нами робот, все равно остается. А во-вторых, хотелось бы отметить просто невероятные по своей красоте прыжки. Кое-кто, наверное, подумает, что все это мелочи, на которые не стоит обращать никакого внимания, и окажется прав. По крайней мере, в своем первом утверждении. Это действительно мелочи, но чтобы понять, насколько качественно они реализованы в **Cyberstrike II** нужно видеть, а еще лучше поиграть самому.

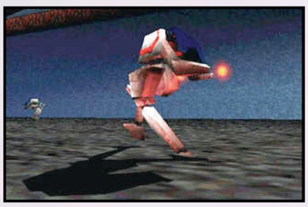




В небольшом ролике, демонстрирующем короткий отрывок игрового процесса в многопользовательском режиме, можно увидеть множество поразительных вещей. Сложно было бы подумать, что симулятор роботов может оказаться более динамичным, чем даже некоторые 3D-action'ы. Судите сами — ночной пейзаж, цветное освещение. Множество роботов довольно быстро бегает по сравнительно небольшой территории, что придает игре еще больше динамики и азарта. Некоторые из них оказываются в шароподобном защитном поле, которое выглядит просто поразительно. И не утихающая ни на секунду стрельба. Стреляют изо всего и по всем. Лазерами, ракетами, гранатами, из пулеметов, бластеров, пушек. При каждом выстреле роботы освещаются фантастическими красками, а во время жутких взрывов поле брани озаряет такой яркий свет, что можно было бы подумать, что битва происходит в светлое время суток. Кажется, что ориентироваться здесь просто невозможно или, по крайней мере, очень сложно. Но не стоит забывать, что перед нами всего лишь обычный ролик.







Итак, нас ожидает довольно интересная игра. Необычная по своему исполнению и задумке. Но чтобы вынести окончательный вердикт, стоило бы подождать до финальной версии игры.

Дмитрий **ЭСТРИН**

СИ

EXTREME WARFARE

PC

Extreme Warfare — это наследник и развитие Uprising и Battlezone.

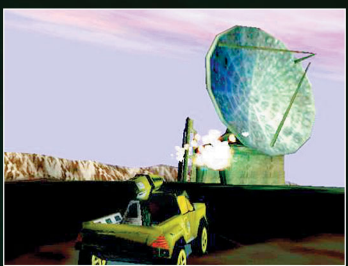
Платформа: PC
Жанр: **action/strategy**
Издатель:
Red Orb Entertainment
Разработчик:
Trilobyte Software
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.redorb.com**

Trilobyte Software... Упоминание доисторических трилобитов в сочетании с программным обеспечением (Software) навевает мысли о чем-то старом, давно знакомом и слегка траченным молью. Точно! Покопавшись в памяти, удалось вытащить на свет эту самую ассоциацию — The 7-th Guest! Одна из первых квестовых игр, вышедшая в 1991 году на компакт-диске с живым видео и действием, разворачивающимся в сказочно красивых, но статичных 3D интерьерах. Грандиозный успех этого проекта вызвал к жизни его продолжение — The 11th Hour (который был еще больше и запутанней). В промежутках между этими играми разработчики занимались сетевой стратегией по имени Cybernet, которая, впрочем почила в бозе не дойдя до прилавков... Вот, пожалуй, и все достижения ветеранов.

Да, давненько признаться, мы не слышали о «Трилобитах». Чем же теперь хотят нас порадовать старички, не очередным ли квестом, часом?

Отнюдь. На этот раз нам приготовлен 3D shooter с элементами стратегии, без особых сценарных изысков, но с обязательной сетевой частью. Лирическая (или трагическая?) основа под этим сюжетом совсем нехитрая. Зловредные пришельцы аннигилировали старушку Землю. По той, видите ли, причине, что земляне посмели вторгнуться на Марс — священное место поклонения Свэйев (Sway). Но с людьми так быстро покончить не удалось. Предусмотрительные земляне успели колонизировать Марс и вдобавок поиметь кое-что из арсенала внеземных технологий. Вот на этой-то чудесной красно-бурой планете и развернутся битвы за выживание.

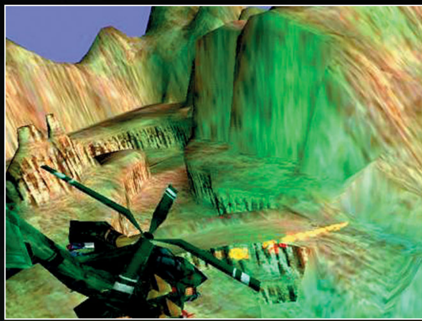
Как это все будет происходить? Кстати, «будет» — это не только потому, что время действия 2050 год от Р.Х., но и потому, что выход игры намечен на лето-осень '98, и все выше- и нижесказанное относится к бета-версии. Так вот, если кратко, то **Extreme Warfare** — это наследник и развитие Uprising и Battlezone. То есть тут есть и впечатляющие ландшафты, и динамический свет, и поддержка 3D акселераторов. Задуманная поначалу как чисто сетевая игра, **Extreme Warfare** эволюционировала до сочетания однопользовательского и многопользовательского режимов в «одном флаконе». В single mode все как обычно — игроку предлагается набор отдельных миссий и компании, которые приходится проходить в одиночку. Развитие сюжета обещается интересным, плюс все более крутые технические средства и вооружение по ходу действия.



Атака на радар Землян!

Extreme Warfare все-таки ближе к тактическим военным играм, чем к стратегиям

В сетевом варианте игра сразу же идет веселее и на всех парах без технологической раскачки. Главный принцип, исповедуемый Грэмом Девином (Graeme Devine), — идеологом **Extreme Warfare** — это непременное понуждение игроков к объединению и опоре друг на друга всеми возможными кнутами и пряниками. Потому, что «...во многих играх (Warcraft) все стартуют одинаково, например, как крестьяне. Я же хочу, чтобы игроки могли брать на себя различные роли». И далее «...на поле боя сходятся игроки с разным опытом и навыками. А поскольку разные рода войск — Пехота, ВМФ и ВВС — требуют отличного подхода, то это позволит каждому принести наибольшую пользу в сражении. Именно на том же принципе, как в спортивной команде, подбираются игроки на ключевые позиции». Пожалуй, с этим трудно спорить, и такой же или очень схожий подход находит отклик во многих современных «групповых» играх. Вот только удастся ли наладить должную координацию действий между десятками игроков? Посмотрим. Как бы то ни было, но таково теоретическое обоснование игровой концепции **Extreme Warfare.**



Несмотря на жизнерадостный зеленый цвет — это Марс в 2050-м году

Надо сказать, что большой опыт Девина в экономном программировании (вспомним — полноэкранное видео на 486-ых машинах в The 7-th Quest!) очень пригодился и для нового продукта. Оптимизированная клиент-серверная архитектура позволяет, по словам разработчиков, обходиться 28,8 кбод модемами при 32 одновременно играющих. Сражения происходят на 24 картах, которые можно использовать и в single mode и в многопользовательском режиме.

Основные рода войск одинаковы и для пришельцев и для землян. Это пехота, легкие моторизованные отряды, танки и авиация (вертолеты и т.п.), плюс транспортные средства. Каждая боевая машина может нести пять видов оружия с бесконечным боезапасом. От стандартных для той или иной стороны орудий смерти (пулеметы, лазеры, гранатометы, ракеты) до одного уникального для конкретного танка или авиетки. Доступными они становятся постепенно, по мере развития технологий (вот она — стратегия-с!).

Игровой баланс в битве обеспечен компенсацией слабых сторон отрядов или техники эксклюзивными возможностями по скрытности и скорости перемещений или повышенной огневой мощью и особо прочной броней для малоподвижных unit'ов. При этом single mode (по 12 миссий за каждую сторону) и мультиплейер создают качественно различные игровые модели. В первом случае кампания развивается совершенно линейно до завершения прохождения. А при коллективной игре, помимо того, что каждый вправе выбрать любимый род войск, мотивация играющих за пришельцев и землян почти всегда прямо противоположна. То есть, конечно же, заветная цель всех — победа над противником, но вот тактические цели и критерии этой самой победы могут быть совершенно разные.

Поясним на примере. Положим, игра идет на карте, где в центре событий укрепленная база пришельцев с научно-исследовательским центром. Играя за людей, вы имеете критерием победы уничтожение базы и центра при (внимание!) обязательном исключении «утечки мозгов» через телепортеры. Понятно, что разумная тактика тут одна — Sturm und Drang (атака, то есть...)! А вот для пришельцев критерий выигрыша — это, прежде всего, эвакуация яйцеголовых, а что там будет с базой — наплевать. Очевидно, что тактически верная схема действий в этом случае — это активная оборона на первом этапе штурма, с пассивным затягиванием времени к тому моменту, когда первый ученый уже занес ногу над порогом телепортера. Естественно, что для достижения целей нужны и кардинально разные по возможностям технические средства. Причем, тут тоже возможны вариации (типа тихое проникновение или массированный штурм). По нашему мнению, такая асимметричность «полетных заданий» при разнообразии вооружений — отличная идея, приводящая к увлекательным поворотам в сражениях и позволяющая игрокам испытать буквально все грани своего мастерства!

Одна из 24-х универсальных single/multi карт

Таковы, так сказать, главные прелести **Extreme Warfare.** Среди новинок второго плана отметим некоторые забавные вещи, к примеру, точное совпадение системы подземных туннелей в одной из миссий с действительно существующими на Марсе «каналами», видимыми с Земли как небезызвестное «Женское Лицо». Или, скажем, открытость структуры игрового кода, что позволит в дальнейшем как сторонним программистам, так и самим разработчикам вводить новые миссии, карты, войска и так далее. Но, подчеркнем еще раз, главная идея, которая владела умами разработчиков — это коллективизм и сотрудничество. Этому подчинено все: и планерки перед . сражениями в мультиплейере (игроки не попадут на поле битвы, не организовав совещание своей команды), и строгое распределение ролей (кому и чем командовать), да и простая невозможность победить без грамотной поддержки друзей.

Ну и под конец о сладком. Чего-чего, а уж графически эта игрушечка выглядит очень привлекательно. Все эффекты работы трехмерных ускорителей видны невооруженным глазом. Ну и славно. Вот только палитра несколько кричащая. Марс, понимаешь.

На этой оптимистичной и жизнеутверждающей ноте мы и завершим наше первое знакомство с **Extreme Warfare.** Остается подождать каких-то три месяца и можно будет узнать, так ли она будет хороша в коммерческой версии...

СИ

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

PRINCE OF PERSIA 3D

PC

Страна Игр **июнь** 1998

Для Prince of Persia 3D компания Broderbund разработала совершенно уникальный движок.

Prince of **Persia** для многих сотен игроков стал окном в мир компьютерных игр. К примеру, поплулярность этой игры в России начала девяностых просто не знала границ — больше играли разве что в «Перестройку» или «Тетрис». Среди огромного множества других платформенных стрелялок и бродилок, «Принц» выделялся атмосферой, продуманностью игрового процесса, подталкивавшей игроков пробираться на все новые и новые уровни. Да и графика по тем временам была просто великолепной — четкой, яркой и быстрой — никакому теперешнему Quake'у не угнаться. Одним словом — хит. Вторая часть оказалась не столь успешной, и на ней мы особенно заострять внимание не будем (хотя, чего скрывать, там-то графика даже похуже была). А вот третий **Prince**, согласно законам жанра, решил переместиться в три измерения, причем, намерен сделать это настолько бойко, что успел привлечь к собственной персоне значительное внимание со стороны прессы. Присоединяемся к коллегам.

Для **Prince of Persia 3D** компания Broderbund разработала совершенно уникальный движок, которому оказалось под силу создание настолько ярких, детализованных и красочных ландшафтов, что серость Tomb Raider'а должна быть посрамлена. Однако все это пока можно увидеть лишь на скриншотах, в действии же игра будет показываться на E3.

Сюжетная линия за все прошедшие годы не очень переменилась. Опять темные силы строят козни и пытаются помешать тихому семейному счастью Принца и его возлюбленной. И опять наш отважный герой должен как спасти свою избранницу, так и по пути помешать экстремистким организациям узурпировать власть в стране. В концепции игры также не появилось больших изменений. По-прежнему придется бегать, прыгать, искать ловушки (вернее, пытаться в них не попадать), драться со стражниками на мечах, радостно наблюдая таяние индикаторов жизни последних. Будут и горшочки с лечебным снадобьем, и резные решетки, и садистские агрегаты модели «гильотина». Создатели также обещают ряд совершенно особых сюрпризов, о которых до поры до времени распространяться не хотят. Судя по всему, нам предстоит еще не раз вернуться к этой многообещающей игре, посвятить ей немало строк в самых различных разделах журнала. Вот только интересно — будет ли Принц опять бегать босиком?

СИ

Плафторма: PC
Жанр: **3D-платформер**
Издатель: Red Orb
Разработчик: **Broderbund**
Выход: начало 1999
Интернет: **www.pop3d.com**

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

ALIEN INTELLIGENCE

PC

Alien Intelligence представляет собой очередную попытку сделать Master of Orion в реальном времени.

Сначала мы думали ругаться, плевать ядовитой слюной и навязывать читателям свое мнение. Ведь рассматриваемая игра противоречит всем нашим представлениям о том, какой должна быть стратегия подобного масштаба. А потом решили, что наша работа не в охаивании непонравившихся игр, а в попытке проанализировать ту информацию, которую разработчики предоставили мировой общественности, и попытаться донести до читателей, что же можно ожидать на сей раз. Этим и попробуем заняться. Но сразу скажем, что играть-то в это мы вряд ли будем. И вот почему.

После долгого перерыва в конце прошлого года и начале этого появилось несколько игр из разряда глобальных космических стратегий, где на плечи играющего ложится нелегкая задача управления расой, вышедшей на просторы космоса. По определению данный разряд стратегий один из самых сложных и многофакторных, а поэтому и самых интересных. Освоение многочисленных планет, строительство на них уймы сооружений, создание мощных оборонительных и наступательных сил, сложные дипломатические отношения с другими вышедшими в космос расами — вот далеко не полный перечень проблем, которые предстоит решать в таком случае. Все это есть в **Alien Intelligence**. Мало того, игра обладает еще несколькими заманчивыми чертами.

Нельзя припомнить ни одной достойной игры данного класса, в которой бы планетарное хозяйство ни было бы представлено в виде одной большой базы. Для играющего все хозяйство помещалось на территории пары квадратных километров, что позволяло возвести ограниченное число сооружений, часто всего по одному из каждого доступного вида. Фактически картинка нужна была чисто для души, и ее вполне можно было бы заменить простым набором цифр, отражающих производственный и научный потенциалы планеты. Естественно, сражения на планетах происходили весьма схематично, и полностью проявить свои тактико-стратегические таланты было нельзя. Зато оттянуться в космосе можно было по полной программе. Битвы флотов представляли собой нечто эпическое. В **Alien Intelligence** они реализованы на всю катушку. НО...

Поверхность планет в **AI** уже больше походит на реальность и превращена в поле боя, стандартное для RTS. Те же базы, те же unit'ы, построение обороны и ее взламывание. Теперь недостаточно побить флот врага в космосе, вам предстоит высадить на поверхность десант и как бы пройти одну из миссий C&C. При поддержке с орбиты. Или при отсутствии таковой, если враги успели подтянуть подкрепления. Так появляется дополнительный пласт действия. Богатство игры при этом возрастает, что, потенциально, ведет к повышению привлекательности.

Вот и прозвучало роковое слово. RTS. Да-да. **Alien Intelligence** представляет собой очередную попытку сделать Master of Orion в реальном времени. Посмотрев на несколько экспериментов в этой области, приходишь к выводу, что применяемый разработчиками подход преследует, как правило, цель избавиться от основного недостатка пошаговых стратегий — «сначала ходят все мои корабли, а потом остатки до этого численно превосходящего меня противника». Удается им это? Несомненно. Но ценой самого главного — осмысленного стратегического планирования развития с постоянной оценкой эффективности принятых решений. Управление становится слишком суматошным, вы не успеваете проследить за всеми аспектами и вынуждены перекладывать большую часть забот на плечи компьютерных помощников. Да, компьютер может прекрасно сам с собой поиграть. А вы постепенно становитесь его советником. Или мешающим фактором. На фоне всего вышесказанного представляется очень сомнительным, что вы сможете одновременно вести научные исследования, проводить переговоры с соседями, конструировать корабли, управлять флотом в тройке баталий да еще одновременно строить базы и отбиваться от танковых лавин на паре-другой планет. Не верим!!!

Ну и под конец несколько слов о масштабности и добротности проекта. Шесть рас, более 150 научных открытий, свободный дизайн кораблей и, возможно, техники, многочисленные типы поверхности сотен планет в десятках звездных систем. Плюс всякие бонусы и артефакты, терпеливо поджидающие разведчиков космических просторов. Продвинутый **AI** и возможность игры по сети. Все замечательно, просто глаза разбегаются и слюнки текут. И проклятущее реальное время так медленно тянется...

СИ

Платформа: PC
Жанр: **глобальная космическая стратегия**
Издатель: Interplay
Разработчик: **Flatline Studios**
Дата выхода: **август 1998**
Интернет:
www.interplay.com

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

PC

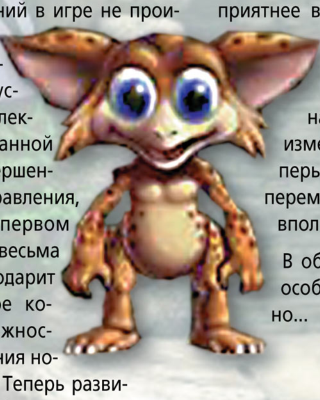
CREATURES 2

Ничего особенного не предвидится, но... все равно, приятно!

Платформа: PC
Жанр: **симулятор**
Издатель: Mindscape
Разработчик: **Mindscape**
Дата выхода: октябрь 1998
Интернет:
www.mindscape.com

Недавний бум Тамагочи в России, кажется, пошел на убыль. Электронные инопланетяне, котята, подростки-наркоманы и прочие цыплята пользовались большим успехом у самых широких кругов населения вне всяких возрастных ограничений. Примерно то же самое происходило и продолжает происходить во всем мире, а в Японии «тамагочизация» оказалась общественным явлением почти революционного характера. Разумеется, разработчики компьютерных игр не могли да и просто не имели никакого права, ни морального, ни коммерческого, оставаться в стороне от этого процесса. **Creatures** от Mindscape вошел в историю как первый компьютерный Тамагочи. Разумеется, возможности современного компьютера намного превышали возможности маленького брелка с тремя кнопками и крохотным жидкокристаллическим экраном. Потому в игре оказался и какой-то сюжет и, что самое главное, гораздо более расширенное моделирование характера своих питомцев. Симпатичные существа Норны живут в идиллическом мире Альбии, хотят кушать и играть, не хотят болеть и учиться. Вы же должны пойти навстречу этим вполне естественным, я бы даже сказал, человеческим желаниям, но тем не менее суметь воспитать умных и высокоразвитых существ.

Совсем недавно выяснилось, что Mindscape делает **Creatures 2.** Почти никаких изменений в игре не произойдет, если не считать невероятного искусственного интеллекта, детализированной графики и усовершенствованного управления, которое в первом **Creatures** было весьма неудобно. AI подарит игроку огромное количество возможностей моделирования новых характеров. Теперь развитие норна не будет происходить столь линейно, как в первом **Creatures**, возможны какие-то непредвиденные сложности, отклонения, не считая знакомых гренделов, монстров питающихся норнами. Гренделы также будут вполне индивидуальны и оригинальны в своих поступках и решениях. Добиться выполнения нужной команды у своего питомца будет гораздо сложнее. Короче говоря, симулятор жизни станет еще более реалистичным.



Изменится и графика, которая, в принципе, большого значения в Creatures не имеет, но... посмотрите на картинки. Не правда ли, всегда приятнее видеть подобное, нежели довольно-таки символьных неестественно двигающихся персонажей. Кстати, претерпит изменения и анимация — теперь норны и гренделы будут перемещаться очень плавно и вполне реалистично.

В общем-то, конечно, ничего особенного не предвидится, но... все равно, приятно!

СИ

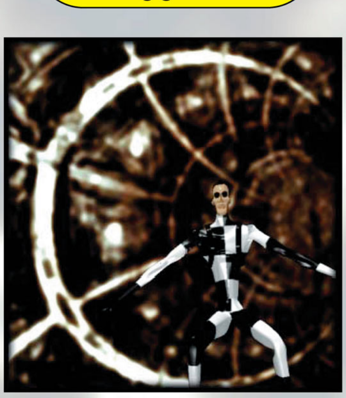
Дмитрий **ЭСТРИН**

PC

LODE RUNNER 2

LR2 стал намного красивее и звучнее, обретя 16-битные цвет и графику.

Платформа: PC
Жанр: **платформер**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Presage Software**
Дата выхода: 1998
Интернет:
www.gtgames.com



LR2 — еще одно наглядное свидетельство тому, что зародившаяся не так давно тенденция прямо на наших глазах крепнет и развивается. Любая классика переиздается с применением новейших технологий и, главное, с учетом явно выраженной «ностальгии» потребителя. Не станем гадать, чем вызвана эта «ностальгия» — отсутствием ли свежих идей или воспоминаниями о «грехах молодости» постаревших геймеров, но главное тут то, что лучшие игры прошлого снова возвращаются к нам. И нынешним хитам предстоит конкурировать уже отнюдь не только между собой, но и с ветеранами.

Если кто-то уже слишком стар, и из-за склероза не помнит первого **LR** или, наоборот, — слишком молод и потому не знаком с ним, то напомним, что дата рождения LR-сериала — это 1983-ий год. 2D графика в четыре цвета, все действие — в пределах одного экрана! Крошечный персонаж карабкался по лестницам, собирал золото и старался увернуться от преследователей... Примитивно? Положим. Однако сочетание быстрого действия в реальном времени с напряженной работой по решению загадок и создало тот шедевр **Lode Runner**, что покорил сотни тысяч геймеров.

Понятно, что от старой игры в 1998-м году можно взять только сценарную основу, неподражаемый стиль, какие-то идеи, но отнюдь не графику или иные конкретные решения. Бесспорность этого утверждения уже была проверена в 1993-ем на практике, когда увидел свет **Lode Runner**: The Legends Returns. Он мало в чем отличался от родоначальника, не нес никаких новых идей и потому законно канул в лету совершенно бесследно.

Памятуя об этой неудаче, GT Interactive пригласила на новый проект разработчиков из Presage Software и поставила им задачу полностью переработать движок и оформление игры, взяв все наилучшее из LR1. Этим «наилучшим» оказалось оптимальное сочетание действия с напряженными размышлениями над хитрыми игровыми задачами. А также обязательное предоставление игроку максимального обзора для наблюдения за преследователями. Остальное разрешалось полностью переработать.

В итоге новый **LR2** приятно смотрится в популярной сегодня изометрии. Существенно выросли возможности перемещения персонажа, он имеет уже шесть степеней свободы. **LR2** стал намного красивее и звучнее, обретя 16-битные цвет и графику. Обширнее — 75 уровней в пяти мирах. Интерактивнее — взаимодействовать в игре можно более чем с шестьюдесятью элементами, включая бомбы, лазеры, ключи, двери, предметы и тому подобное.

А теперь о самом забавном — о том, что получается от скрещивания современных технологий со старыми хитами. **LR2** будет поддерживать многопользовательский режим для LAN и Интернет. Да, да, не удивляйтесь — до восьми игроков одновременно! Что, никак не представите, как это может выглядеть? Ну, например, так. Две команды, «синие» и «красные», пробираются в лабиринтах **LR2**, собирая бонусы и обстреливая друг друга бомбами. Только у одних бомбы летят сверху вниз, а у других наоборот — снизу вверх. Веселая такая забава получается! Впрочем, с multiplayer есть еще много неясностей и тайн, а потому будем надеяться, что ко времени выхода **LR2** (конец лета, осень '98) все проблемы решатся, и мы с удовольствием сразимся в «новую классику» 1983-го года по Глобальной Информационной Супермагистрали конца тысячелетия.

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

SPORTSCAR SUPREME GT

PC

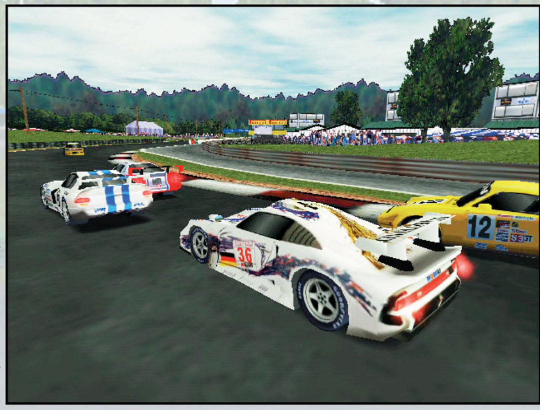
Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

Несомненным плюсом игры наверняка станет очень добротная графика.

Платформа: PC
Жанр: **гонки**
Издатель: Virgin Interactive Ent.
Разработчик: **ISI**
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.vie.com

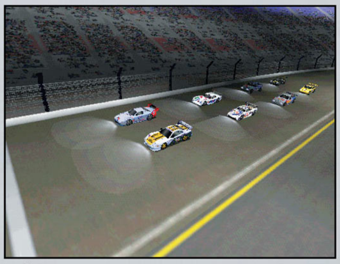
Удивительно дотошно относятся американцы к вопросу лицензионной чистоты и законности появления самой мелкой игровой детали. Похоже, это своего рода национальный спорт. Стоит ли говорить, что в новом гоночном симуляторе от Virgin — **Sportscar Supreme GT** (**SS**) — лицензировано буквально все: автомобили, трассы, рекламные слоганы и имена персонажей. Наверное, там, в Штатах, это показывает немалую крутизну разработчиков, но здесь, в России, такая суета производит слабое впечатление. У них, мол, все законно и... ладно. Не наша это забота, важнее, как в **SS** играется!

Пожалуй, порядок расстановки приоритетов именно таков, а потому скажем сразу, — демо-версия **SS** произвела очень хорошее впечатление. Выбор машин впечатляет: от самых известных, например Porsche 911 GT-1 и MacLaren F1, до довольно таки экзотических — Saleen Mustang или Oldsmobile Aurora. С гоночными трассами дело обстоит еще лучше. Естественно, что лицензированы все популярные гоночные трассы Северной Америки (именно так!). А для тех, кто их с легкостью покоряет, предусмотрен набор несуществующих пока еще в природе супертрасс и автодромов. Правда, погонять по ним можно лишь после того, как наберется достаточное количество очков.



Еще одним несомненным плюсом **SS** наверняка станет очень добротная графика. Даже в демо-версии (выход **SS** намечен на конец года) она не вызывает практически никаких нареканий, за исключением, быть может, некоторой «зернистости», которая все-таки заметна, несмотря на поддержку 3Dfx и прочих акселераторов. Так же на уровне и количество кадров в секунду. Добавьте сюда тщательное отображение в **SS** многих природных явлений — тумана, дождя, гонок в сумерках и т.п. Отдельной похвалы заслуживают физические модели поведения машин на трассе, все именно так, как и должно быть. Разработчики особенно хвалят искусственный интеллект, примененный в **SS**, который, по их словам, настроен на самый агрессивный и жесткий стиль гонки. Ну, AI — это как всегда, вопрос особый. По крайней мере, в демо-версии его «злобность и настырность» никоим образом не проявились.

SS имеет все положенные опции для гоночного симулятора — чемпионаты и отдельные гонки, модернизация авто и собственный гараж, поддержка всевозможных контроллеров и режим «голова к голове» на разделенном пополам экране. Подождем с нетерпение конца года и, возможно, **SS** за это время станет еще лучше, что никоим образом не исключается, и тогда, несомненно, это будет игра года. В своем жанре, конечно...



СИ

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

PS PC

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

Герои станут еще более живыми, сложная система их реакций, поведения все больше приближается к настоящей RPG.

Платформа:
PC, PlayStation.
Жанр: **Adventure/Platform**
Издатель: GT Interactive
Разработчик:
Oddworld Inhabitants
Выход: осень 1998
Интернет:
www.oddworld.com

Мастерство и талант разработчиков **Oddworld** трудно переоценить. Ведь им, ни много, ни мало, удалось возродить интерес широких кругов публики к простеньким полузабытым платформенным развлечениям. А удалось это по одной простой причине — подопечные GT Interactive попросту смогли создать уникальный игровой мир, совершенно необычный и очень привлекательный. Остальное же было делом техники — прикольные персонажи и интересные головоломки выполнили свою задачу. **Abe's Odyssee** имела огромный успех, но, как выясняется, мир **Oddworld** включает в себя не только историю Эйба, но и множество других увлекательных сюжетов. Всего планируется выпустить аж пять совершенно независимых игровых проектов Вселенной **Oddworld**, причем каждый из них станет использовать все меньше элементов стандартных аркад и будет стараться поражать игроков сумасшедшей оригинальностью, не идущей впрочем, в разрез с игровым процессом.

Однако это еще не все. В рамках каждого проекта будет выходить несколько игр, и, соответственно, на подходе продолжение **Abe's Odyssee**. Именно эта игра станет второй в сериале. Называется она **Abe's Exoddus**, и внешне вполне похожа на первую часть. Главный герой все тот же Эйб, и опять он станет героем уникального аркадного процесса. Теперь в игре будет много разговоров, по все той же революционной системе, приведшей первую часть к популярности. Доступных фраз станет на порядок больше, ну а чтобы научиться их применять, похоже, придется выучить некоторые своеобразные «комбы». Более того, все персонажи будут способны выражать свои эмоции, визуально воплощая их в окрасе собственной кожи. Герои станут еще более живыми. Сложная система их реакций, поведения все больше приближается (как и было обещано) к настоящей RPG. Будет несколько улучшена графика, появится много новых безумно веселых монстров, а также зомбированные Мудоканы (бывшие собратья нашего героя по несчастью), названные Mudombies, и множество приколов. Игра выйдет на PlayStation к концу года, а на PC месяцем-двумя позже. Еще несколько шажков по жанру A.L.I.V.E.

СИ

EARTHWORM JIM 3D

Сюжет новой игры с участием всеобщего любимца весьма необычен для любой другой игры подобного жанра, но совершенно нормален для Earthworm Jim.

Плафторма: PC, Nintendo 64, PlayStation
Жанр: **3D-платформер**
Издатель: Interplay
Разработчик: **VIS**
Выход: конец 1998
Интернет:
www.interplay.com

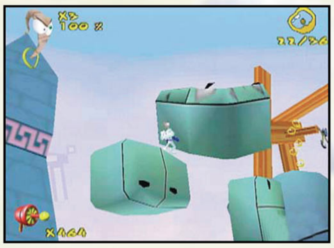
Богатое воображение дизайнеров нарисовало таких тварей, которых и врагами-то особенно не назовешь

Этого красавца узнают сразу, буквально с первого взгляда. Ну, конечно, кто же еще может так виртуозно решать самые сложные насущные проблемы, кто, кроме него так великолепно владеет своим телом (разве что законченные пьяницы). Он бесстрашен и отважен, его не испугает даже вид вывалившегося из окна второго этажа щенка. Даже нелепой тупой корове он найдет достойное применение. А как он летает на ракете! Это же просто фантастика! Одним словом, Джима мы не променяем ни на какие развлечения. И он надумал вернуться снова, чтобы опять наворотить дел.

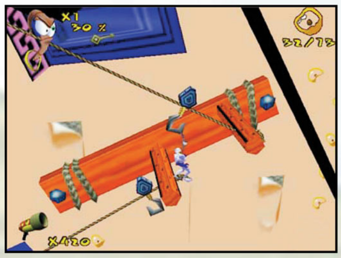
Сюжет новой игры с участием всеобщего любимца весьма необычен для любой другой игры подобного жанра, но совершенно нормален для **Earthworm Jim**. Шел как-то наш старый приятель Джим по дороге, привычно подбрасывая вверх и иногда ловя собственную голову. Вдруг произошла небольшая неудача — голова сильно ударилась (а может быть, ударила) о поверхность нашей замечательной планеты. В результате чего на ней начались необъяснимые процессы, которые по-научному можно обозвать «брожением мозгов». Голова возомнила, что она намного важнее тела нашего героя и поэтому завлекла его в жуткий мир собственных страхов, фантазий и мечтаний. Признаюсь вам честно, после пары часов, проведенных с **Earthworm Jim 3D**, я уже не стал бы гарантировать вашу собственную нормальность. Без отклонений определенного рода точно не обойдется. Ну и что с того — только не надо дразнить незнакомых коров.

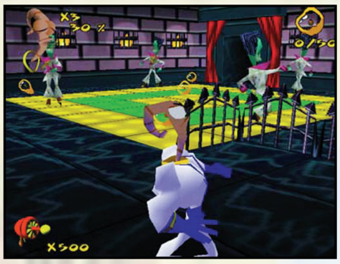
Interplay, несмотря ни на какие трудности, все таки твердо намерена сделать Джима в 3D, перенести в новую реальность, для чего компания наняла свежих разработчиков, некую компанию Vis, которой всего около двух лет от роду и которая ничем особенным пока не прославилась. Поэтому к проекту следует отнестись несколько серьезнее, поскольку ни один из разработчиков раньше с таким тонким жанром, как пародийная аркада, дела не имел. Тем не менее, опыта самой Interplay не занимать, и, уж конечно, компания постарается, чтобы все шло так, как требуется. Так что же случится с героем в новом измерении?

Прежде всего, несколько иным станет контекст игры — ведь теперь он ориентирован не на гротескное отображение реальности, а на совершеннейший бред. Какого же еще рода мысли могут придти в голову такому крупному специалисту по идиотизму, каким является червяк? Уровни станут более запутанными, наполнятся предметами, назначение которых будет совершенно неизвестно. Зачастую у них вообще не будет никакого значения, и применять их придется так, как получится. Соображать в новом **EJ** придется необыкновенно быстро, на ходу придумывая не только то, как применить какой-либо предмет, но и то, зачем он вообще здесь взялся. Надо сказать, что память нашего червяка весьма избирательна, и поэтому в свои бредовые фантазии он захватывает столько всяческих ненормальных вещей, что становится странно, как же это он мог пройти мимо обыкновенных. Монстры — тема для особого разговора. Такого сборища совершенно странных конструкций вы еще никогда не видели. Богатое воображение дизайнеров нарисовало таких тварей, которых и врагами-то особенно не назовешь. Напротив, после десяти минут созерцания их действий вам придется, увы, надорваться от хохота. Не думаю, правда, что такое все же будет происходить, иначе игра будет запрещена как особо жестокая, чего Interplay не допустит.



Всего в **EJ3D** будет пять миров, каждый строго тематичен. Один из них, к примеру, полностью посвящен кладбищенской теме. Там одни сплошные могилы, курганы, оборотни и зомби, правда, исключительно веселые.





Графически игра должна если уж не поражать, то по крайней мере радовать глаз. Буйство красок, множество разнообразнейших текстур, непохожесть уровней — все это должно создавать неповторимую атмосферу. Разработчики используют наряду с полигональной и воксельную технологию (похоже, что некоторые детали интерьера и монстры будут все же сделаны из вокселей). С этими странными графическими элементами нужно быть особенно осторожными - никогда точно не знаешь, какую графику из них можно слепить. Звуковые эффекты также обещают быть на высоте — фирма уже собрала неплохо костяк профессиональных комиков для озвучки диковатых персонажей игры.

Earthworm Jim 3D должен появиться летом этого года практически одновременно на всех популярных платформах: PC, PlayStation и Nintendo 64, причем версии, по всей видимости, будут весьма прилично отличаться друг от друга, поскольку разрабатываются они чуть ли не независимо. Остается сказать лишь одно — для поклонников неуемного червяка игра будет настоящим подарком, а для остальных игроков, пока не знакомых с этим героем, **Earthworm Jim 3D** станет прекрасным способом завести с ним дружбу.

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

AKUJI THE HEARTLESS

PS

Авторы пытаются создать в игре свою собственную атмосферу. Атмосферу темного, магического приключения, и если Вам по душе такие игры, то Akuji the Heartless безусловно для вас.

Платформа: **Playstation**
Жанр: 3D-action
Издатель: Crystal Dynamics
Разработчик: **Crystal Dynamics**
Дата выхода: сентябрь 1998
Интернет: **www.crystald.com**

Александр **ЩЕРБАКОВ**

Компания Crystal Dynamics, выпустив Gex: Enter the Gecko, по-видимому, решила выжать из зеленой ящерицы все, что только возможно. Уже анонсированы две игры от данного производителя, использующие движок Gex'а, - это Legacy of Kain: Soul Reaver и **Akuji the Heartless**, заявленные на осень этого года. О последней из этого списка и пойдет речь.

3D-action становится все более и более популярным жанром у разработчиков игр, что, вероятно, обусловлено успехом Tomb Raider'а и Mario 64. Продукт **Akuji the Heartless** также относится к данной категории игр и, видимо, тоже пытается претендовать на что-то.

Вы выступаете в роли человека по имени Акуджи (**Akuji**), убитого собственным братом, могущественным колдуном вуду, в день свадьбы. Братец обнаглел настолько, что еще и приватизировал невесту, а вас сделал бессердечным (heartless) в прямом смысле этого слова, а именно: совершив нехитрую хирургическую операцию, выдрал у Акуджи из груди сердце. Такой вот родственничек.

В результате наш герой попадает в ад (видимо, нагрешил он в жизни не меньше своего братца), откуда теперь придется выбираться. После этого необходимо поквитаться с виновником всех ваших несчастий и спасти невесту (сколько мы их уже наспасали...). Итого четырнадцать уровней. Вперед с песней.

Из ада, вроде как, выбраться весьма непросто, но для нашего Акуджи это плевое дело, так как он также является колдуном вуду (у них там вся семья такая), и ему всего-навсего требуется отыскать души своих предков (тоже больших грешников), набрать магическую энергию, а затем волшебным образом перенестись в наш мир.

В процессе игры Акуджи, а значит и вы, помимо девяти стандартных

атак, для которых он будет использовать ножи, прикрепленные к запястьям, сможет использовать различную магию (колдун все же), включая такие вещи, как метание огненных шаров, призывание демонов, разрывание врагов на части и так далее, в том же духе. Короче, скучно не будет.

Графика в **Akuji** должна стать в технологическом плане шагом вперед по сравнению с предыдущими играми этого жанра на PS. Обещан эффект полигонного морфинга, ну и, естественно, реалистичные тени и яркое освещение. В общем, все прелести Gex'овского движка и даже больше.

Виртуальная камера будет «подвешена» в положении сзади-сверху по отношению к герою, но в ее обязанности также будет входить и поиск наилучшей точки обзора. Кажется, мы это уже где-то слышали, и, по-моему, не раз.

Отдельно надо сказать об искусственном интеллекте. Тут, по традиции, было обещано очень многое, и, судя по ранней версии игры, большая часть этого должна быть правдой. AI врагов, на этот раз, должен адекватно реагировать на действия игрока. К примеру, если враг (а врагов обещается порядка тридцати видов) не видит, что на его территорию кто-то активно посягает, то нападать он ни на кого не будет. Ежели вы претесь на гада с единственной мыслью раскроить ему череп, то тогда тот, что совершенно ясно, не будет стоять в сторонке и хлопать глазами. Понадеемся на то, что в окончательной версии игры все останется на должном уровне, а то враги, чуть увидевшие вас и уже бегущие с дробовиком, топором, дубиной (нужное подчеркнуть) по вашу душу, уже, честно говоря, поднадоели.

Управление игрой не предвещает ничего нового, все стандартно для этого жанра: прыжок, бег, удар, выстрел и так далее.

Авторы пытаются создать в игре свою собственную атмосферу. Атмосферу темного, магического приключения, и если Вам по душе такие игры, то **Akuji the Heartless** безусловно для вас.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

В общем, проект очень многообещающий, как с точки зрения графики, так и с точки зрения игрового процесса.

Платформа: PlayStation
Жанр: **Action/RPG**
Издатель: Crystal Dynamics
Разработчик: **Crystal Dynamics**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.crystald.com

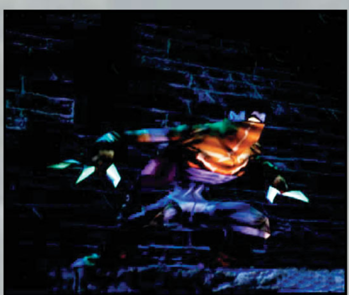
Первая часть этой игрушки появилась уже довольно-таки давно — порядка двух лет назад. Blood Omen : Legacy of Kain выделялась из массы подобных ей игр тем, что вам приходилось выступать в роли темного существа — вампира по имени Каин, продавшего свою душу некроманту. Подпиткой же его жизненных сил выступала чужая кровь. Согласитесь, не в каждой игре такое встретишь.

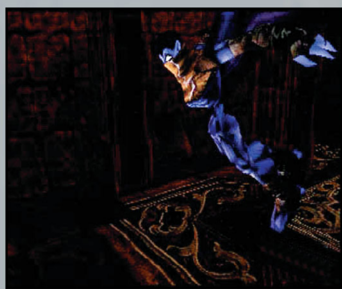
К октябрю месяцу Crystal Dinamics обещает выпустить продолжение **Blood Omen — Legacy of Kain : Soul Reaver**.

Игра, по всей видимости, будет смесью 3D-action и RPG, причем ролевые моменты, по словам авторов, будут преобладать. Нелишне будет поподробнее рассказать о сюжете, потому как сюжет — одна из важнейших (если не самая важная) частей любого ролевика.

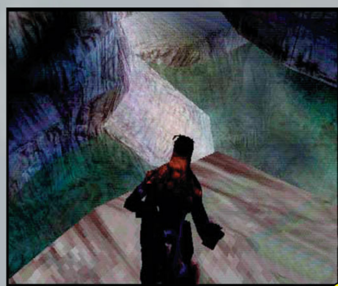
Итак, мы вновь попадаем в мир под названием Носгот (Nosgoth). В прошлой части игры Каину был предложен выбор — пожертвовать собой, но принести мир на бескрайние равнины (а может и не равнины) Носгота или же стать его злобным диктатором, что, на мой взгляд, предпочтительнее.

Прошло тысячелетие с того момента, как Каин решил (и не без оснований), что умирать ему рано. За это время он напустил по всему миру магического дыму, тем самым блокировав солнце и обезопасив себя от его пагубного влияния. И пришла ему в голову мысль: «А почему бы не смести мне человечество с лица Земли и не заменить его вампирами?» Сказано — сделано. Цели ясны, задачи поставлены, за работу, товарищи. Но тяжко ему одному стало, и призвал он из Нижнего мира шесть душ, таких же, как и он, вампиров себе на помощь. И кинулись эти шесть душ, названных Каином лейтенантами (а почему не прапорщиками?), помогать своему новому хозяину. И были созданы ими легионы вампиров. Но преобразования Носгота им вскоре поднадоели, и обратились их взоры на... собственные тела. Неизвестно, то ли мода у них такая пошла, то ли еще что, но один из лейтенантов — Разиэль (Raziel) — отрастил себе крылья, чем несказанно разозлил Каина. Того так хватила зависть, что запустил он в





Разиэля цунами. Соприкосновение с водой причинило вампиру ужасную боль, и с криком он провалился сквозь землю.



Бред какой-то, не правда ли? Посмотрим, как это будет выглядеть на деле.

Но падение его было остановлено неким Старшим существом, питающимся душами умерших на Носготе людей. Так как общество, созданное Каином, не приносило Старшему достаточного количества свежих душ, то возложил он на Разиэля ответственную миссию — прекратить это безобразие. Такой вот сюжет.

В игре вам предстоит управлять Разиэлем, путешествующим по миру Носгота. В качестве подпитки жизненных сил на этот раз будут использоваться души загубленных вами существ. Вместе с душами к вам будут переходить и различные возможности некоторых из ваших противников. К примеру, от одного из лейтенантов вы научитесь плавать и лазать по стенам. Кстати, если вы думаете, что раз наш герой отрастил крылья, то, значит, и полетаем вдоволь, то вы очень сильно ошибаетесь. Во время своего падения Разиэль повредил крылья, и авторы игры разрешают нам только лишь планировать на них с одной платформы на другую.

Интересным моментом будет возможность перемещаться в игре в так называемом спектральном поле, со своей собственной геометрией, позволяющем вам достигать мест, недоступных в материальном измерении.

Безусловно, основное отличие второй части игры от первой — это графическое исполнение. Игра теперь стала трехмерной и использует переработанный движок игры Gex : Enter the Gecko. С использованием таких спецэффектов, как реалистичные тени и динамическое освещение. Все объекты, как водится, будут полигональными. Вообще, игра обещает быть очень продвинутой с точки зрения графики.

Разработчики также обещают, что в **Soul Reaver** будет больший уклон в сторону ролевушности, чем в первой части, и она будет представлять собой по сути action.

Управление обещает быть чем-то Tomb Raider'о образным, а вот каждая новая способность героя будет не помещена в inventory, а станет вводиться с геймпада.

В общем, проект очень многообещающий, как с точки зрения графики (что все-таки в игре не самое главное), так и игрового процесса. Что же в конце концов получится, мы узнаем в лучшем случае осенью, так как игра заявлена на октябрь и на данный момент готова лишь на пятьдесят процентов. Будем ждать.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

O.D.T.

PS PC

Мир O.D.T. будет по своим размерам превышать все имеющиеся аналоги ...

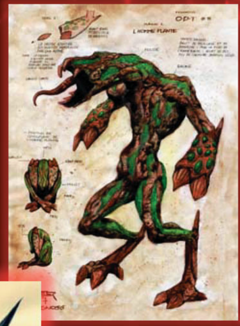
Платформа: PlayStation, PC
Жанр: **3D-приключения**
Издатель: Psygnosis
Разработчик: **Psygnosis**
Дата выхода: октябрь 1998
Интернет:
www.psygnosis.com

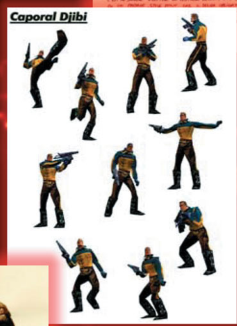
Весь окружающий мир трехмерен

O.D.T. или **Or Die Trying** — такова расшифровка этой таинственной аббревиатуры, которая дословно переводится, как «или умри пытаясь» — новая приключенческая игра от небезызвестной фирмы Psygnosis. **O.D.T.** должна пополнить галерею становящихся

все более и более популярными игр с видом от третьего лица, но, по мнению разработчиков, привнесет в жанр немало нового. В самом начале игры необходимо выбрать одного из четырех персонажей, который и будет олицетворять вас в мире **O.D.T.** Выбирать можно из четырех героев: солдат, женщина-воин, наемник-одиночка и волшебник. Ваша цель — найти таинственную зеленую жемчужину, обладающую колоссальной магической силой, которая необходима, чтобы спасти город Calli. К сожалению, как это всегда случается в такой ситуации, жемчужина попала в нехорошие руки, и теперь ваша единственная цель — вернуть артефакт законному владельцу «или умереть пытаясь» сделать это, как и сказано в названии.

Мир **O.D.T.**, по заявлению разработчиков, будет по своим размерам превышать все имеющиеся аналоги (8 огромных уровней, разбитых на 75 секторов), и к тому же это будет самый интерактивный мир. Все, что можно сломать, будет ломаться, то, что можно передвинуть — будет двигаться, было б только желание. По ходу развития сюжета мир будет меняться в зависимости от ваших действий. Графическое оформление оставляет очень приятные впечатления. Весь окружающий мир трехмерен, на каждого монстра приходится большое количество полигонов (на некоторых около 1000). К этому нужно добавить цветное освещение в реальном времени, а также тот отрадный факт, что время догрузки при переходе из сектора в сектор очень невелико. В результате мы имеем мощный графический движок, отвечающий всем современным требованиям.





Выбор персонажа очень важен, так как сильно влияет на тактику ведения боя и на развитие сюжета. Так, одну и ту же задачу можно решить по-разному, в зависимости от того, кем вы играете. У каждого героя есть свои уникальные способности и умения, а уровень мастерства можно и нужно повышать. Тут все просто, как в классических ролевых играх, по мере убиения врагов вы получаете очки опыта и новые знания. Дотошнейшее обследование территории также приветствуется.

Проект находится на ранней стадии разработки, но уже сейчас можно сказать, что **O.D.T.** — очень многообещающая игра. Ждем с нетерпением.

Андрей **БЕЛКИН**

ALIEN RESURRECTION

PS PC

Компания обещает, что игра будет использовать новейшие технологии для достижения максимального реализма.

Платформа: Playstation,PC
Жанр: **action/adventure**
Издатель: Fox Interactive
Разработчик: **Argonaut**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.foxinteractive.com

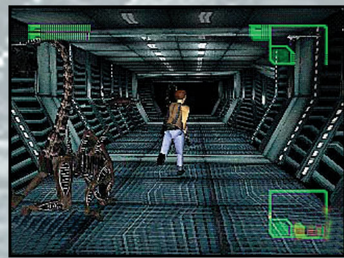
С выходом четвертого фильма из серии «Чужие», интерес общественности к этим существам в очередной раз очень сильно возрос. Чем еще объяснить выход в недалеком будущем ряда продуктов на тему. Особенно оживилась компания Fox Interactive, собирающаяся представить на грядущей выставке E3 лучшую игру для Atari Jaguar — Alien vs Predator в варианте для PC (планы компании по выпуску данного продукта на другие платформы неизвестны), а также издать в четвертом квартале 1998 года игру от Argonaut — **Alien Resurrection**.

Компания обещает, что игра будет использовать новейшие технологии для достижения максимального реализма. Что ж, вполне возможно, хотя, на мой взгляд, ни один издатель не упустит возможности сделать такого рода заявление, довольно таки часто беспочвенное, о реализме, различных новаторских технологиях, действительно умном искусственном интеллекте и так далее.

Alien Resurrection будет представлять из себя action/adventure с большим количеством стрельбы. Вам предстоит в одиночку отбивать напа-

дения полчищ чужих, сражаясь в темных корридорах космического корабля Auriga, стараясь в очередной раз спасти человечество от полного истребления.

Немаловажным фактом является и то, что главным героем игры выступает знакомая нам по фильмам (и по книгам) лейтенант Рипли, вроде бы умершая, окончательно и бесповоротно, в третьей части фильма, но позже воскрешенная. У людей из Голливуда иссякла фантазия, и придумать что-



либо новое они, видите ли, не могут. Но, в принципе, в процессе создания игры все еще может измениться, и, не исключено, что вместо героини Сигурни Уивер мы увидим кого-нибудь другого.

Пока что про игру известно не так уж и много, но, похоже, что **Resurrection** будет достойна драгоценного внимания играющего общества.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

B.L.U.E.: LEGEND OF WATER

PS

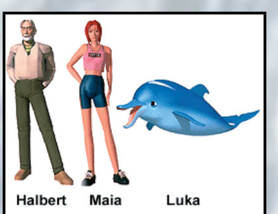
B.L.U.E. должна получиться довольно-таки оригинальной.

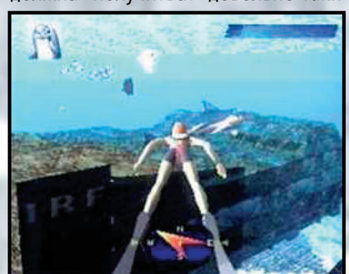
Платформа: PlayStation
Жанр: **приключение**
Издатель: Hudson Soft
Разработчик: **Hudson Soft**
Дата выхода: июль 1998
Интернет:
www.hudson.co.jp

Этим летом в Японии должна выйти многообещающая игра под названием **B.L.U.E.: Legend of Water** от Hudson Soft. Она продолжает «морскую» тему, начатую на PS Aquant's Holiday и Treasures of the Deep.

Главным персонажем в игре является семнадцатилетняя девушка по имени Майа, приезжавшая на каникулы на Морскую Базу Северного Креста. Там она встречает своего отца Альберта и дельфина Луку. После чего вся эта компания дружно прыгает в воду на предмет нахождения там затонувших кораблей и затерянных руин. Короче, игра не предвещает ничего страшно любимого нашим народом, такого, как вышибание мозгов посредством воздействия на голову топором, отрывания конечностей, стрельба сгустками плазмы по живым мишеням. В отличие от такого рода игр, **B.L.U.E.** должна получиться довольно-таки оригинальной. Во время поисков на дне моря вы сможете координировать действия вашей команды, например, послать несчастного дельфина проверить, не наставил ли кто-либо ловушки на вашем пути, а другие члены команды пока займутся другими делами.

B.L.U.E. еще интересна и тем, что в этой игре компания Hudson сделала ставку на реализм. У вас имеется медленно улетучивающийся запас





кислорода, при соприкосновении с врагами или ловушками, вы, соответ-

ственно, потеряете ощутимый его объем.

Физика в игре будет также на очень высоком уровне и, по обещаниям разработчиков, плавание в виртуальном океане будет очень похоже на путешествие по реальным морским водам. К примеру, если вы оставите на некоторое время управление, вас наверняка будет медленно сносить течением.

Исследование трехмерного подводного мира будет поделено на пять глав. Авторы игры также обещают пять различных концовок, что, вероятно, заставит пройти эту игру не один раз. Короче, подождать столь редкую для нашего времени оригинальную игру, на мой взгляд, безусловно стоит.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

PIKACHU GENKI DECHU

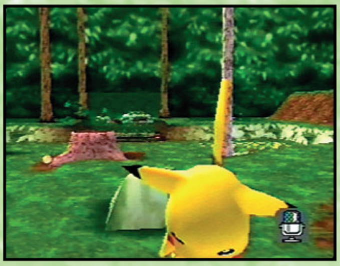
N64

Pikachu Genki Dechu является неким вариантом все еще популярного Тамаготчи, только поднятого на более высокий уровень технического и художественного исполнения.

Платформа: N64
Жанр: **Симулятор**
Издатель: Nintendo
Разработчик: **Marigul**
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.nintendo.co.jp

Pikachu, симпатичный маленький монстр из сверхпопулярной в Японии игры Pocket Monster, уже успел «прославиться» на весь мир. Сначала экспериментальная игра с его участием на портативную систему Gameboy была продана тиражом более полутора миллионов экземпляров, чем наделала много шума в прессе. А затем снятый по этой игре мультфильм стал чуть ли ни самым успешным мультипликационным сериалом в истории японского телевидения. Но, к сожалению, его популярность за пределами своей родины можно смело назвать скандальной. Ведь именно его горящие глаза смогли в свое время довести японских детей до истерики и вызвать у них эпилептические припадки (о чем нам не забыли рассказать абсолютно все программы новостей). Но тот скандал уже давно забыт, и теперь Nintendo решила подарить своему герою свою собственную сольную игру, в которой, кроме всего прочего, будет применяться новая для мира видеоигр технология.

Итак, впервые в современной истории видеоигр покупатели смогут напрямую общаться с героем игры с помощью системы распознавания речи. Кроме этого, данная технология не только является просто интересным новшеством, но и полностью соответствует концепции игры. По большому счету, **Pikachu Genki Dechu** (что в переводе с японского примерно означает: Пикачу чувствует себя хорошо) является неким вариантом все еще популярного Тамаготчи, только поднятого на более высокий уровень технического и художественного исполнения. Разработкой же этой довольно нестандартной игры занимаются сразу несколько компаний: сама Nintendo, пара не особо засветившихся компаний: Creatures и Game Freak, а также перспективная и модная команда разработчиков Marigul, чей основатель, по слухам, является единственным официальным учеником создателя Марио Shigeru Miyamoto.



Но давайте вернемся к самой игре, которая, при удачном стечении обстоятельств, сможет привнести в мир видеоигр так необходимое ему разнообразие. Подключив систему распознавания речи к одному из портов для джойстика, одев на себя микрофон с наушником и включив приставку, мы попадаем в лес, где и обитает наш маленький монстр. Совершив уже с помощью стандартного джойстика небольшую прогулку по этому виртуальному лесу, который представлен в игре с максимальной детализацией, игроки, в конце концов, наткнутся на спящего на пне Пикачу. Чтобы его разбудить, достаточно просто назвать его имя. С этого момента вам как раз и придется начать заботиться о том, чтобы маленький монстр действительно чувствовал себя хорошо. Для этого вам надо для начала с ним подружиться. Все дело в том, что Пикачу является хоть и симпатичным, но все-таки диким и застенчивым животным, и вам придется основательно потрудиться для того, чтобы он стал воспринимать вас как друга. А то, как он себя чувствует, вы сможете легко понять по его поведению и выражению лица. Как и любое другое виртуальное животное, Пикачу требует внимания. Вам, естественно, придется с ним играть в различные мини-игры и следить за тем, чтобы он был всегда сытым. Кроме этого, как вы уже наверное догадались сами, вам придется с ним разговаривать, и от ваших слов и интонации будут зависеть ваши дальнейшие отношения. Похвалив его, вы несомненно его обрадуете, а обругав, соответственно, расстроите. А уж если ваш виртуальный зверек на вас обидится, то, знайте, вернуть его расположение к вам будет не так-то просто. К сожалению, пока неизвестно точное количество слов, которые сможет понять Пикачу. Кроме этого, пока не ясно, будет ли ваше общение постоянно протекать в одном и том же лесу. Так же пока неизвестно полное количество мини-игр, которые будут задействованы в игре. Но обо всем этом мы узнаем уже очень скоро, предположительно на американской выставке E3 или на осенней выставке игрушек в Токио. В любом случае, данный продукт заявлен к выходу в Японии в конце этого года, и если его будет ждать успех (в чем мы пока не сомневаемся), то уже через год данная игра будет доступна нам в англоязычном варианте.

Подводя итог, стоит отметить, что **Pikachu Genki Dechu** пока еще является просто одним из тех проектов, которые в перспективе способны реально расширить горизонты мира видеоигр, а также наделать много шума на страницах неигровых изданий. Все дело в том, что если у разработчиков все получится как они задумывают, то к концу года у нас на руках появится продукт, который сможет вполне заменить настоящее домашнее животное. Это одновременно и страшно, и безумно заманчиво. Одним словом, проект **Pikachu Genki Dechu** определенно нужно взять себе на заметку. Мы же обещаем обязательно вернуться к этому проекту вновь, но только тогда, когда сможем сами испробовать его на себе. Надеюсь, что это не приведет нас к очередному разочарованию.

СИ

Борис РОМАНОВ

ROGUE TRIP

Rogue Trip является типичной стрелялкой на колесах.

Платформа: PlayStation
Жанр: **3D-стрелялка**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Single Trac**
Дата выхода: октябрь 1998
Интернет:
www.gtgames.com

Rogue **Trip**, как и Twisted Metal, является типичной стрелялкой на колесах: высокие скорость и маневренность, а также ураганный огонь по всему, что движется. Но новшеств все же много. Уже сама цель игры довольно неординарна: 2012 год. Мир гибнет. Власть в руках транснациональных корпораций. Одна из них занимается туризмом. Вы таксист и вам необходимо перевозить туристов от одного обьекта. Какое-то время они будут фотографироваться, после чего они снова готовы в путь. Но занятие это непростое. Ваши коллеги, такие же таксисты, готовы сделать из вас и вашего авто одну большую дырку. Ведь перевозка туристов — дело очень выгодное, поэтому за каждого пассажира придется драться. Заработанные кредиты можно потратить на ремонт автомобиля, на улучшение его технических характеристик. Лучшая защита от конкуренции — это нападение. На самом деле, если вы не уничтожите всех своих конкурентов, вы не сможете перейти на следующий уровень. Уничтожению, в принципе, подлежит все, от транспорта неприятеля, до окружающих вас архитектурных сооружений. Все очень интерактивно. Единственное исключение — туристы. Они бессмертны. Так что можно совершенно спокойно расстреливать непонравившийся автомобиль, не заботясь о здоровье пассажиров. Но помните, когда уровень энергии вашего авто понизится до отметки 25%, все, кого вы везете, автоматически катапультируются. Всего на выбор представлено 12 очень разных автомобилей, среди которых и вооруженный до зубов школьный автобус, и бензовоз. Игра использует движок от TM2, который был значительно улучшен. Карты будут большими, с обилием секретных мест и призов. Разработчики обещают, что искусственный интеллект врага будет адаптироваться к вашему стилю игры, так что не соскучитесь. В игре будет несколько многопользовательских режимов, в том числе и поддерживающих до четырех игроков. Также поддерживаются аналоговые устройства. Ждем не дождемся, когда же можно будет начать развозить туристов.

Андрей **БЕЛКИН**

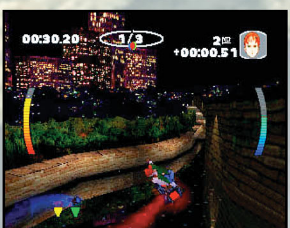
СИ

STREAK

Нечто среднее между скейт, сноу и ховербордом ...

Платформа: PlayStation
Жанр: **гонки**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Single Trac**
Дата выхода: ноябрь 1998
Интернет:
www.gtgames.com

Streak — новый проект, разрабатываемый компанией Single Trac, продолжающий и развивающий тему гонок в духе Jet Moto. Эти две игры действительно сильно похожи. И там, и там вам предстоит управлять неким аппаратом, обладающим колоссальной скоростью и маневренностью. В случае **Streak** это нечто среднее между скейт, сноу и ховербордом, именуемое GEMblade. Основная цель — придти первым к финишу. Сначала вы выбираете одного из десяти персонажей, за которого будете играть, после чего начинается гонка на одной из 13 трасс. Маршруты очень разные. Некоторые из них проложены в сумрачном парке или на улицах мегаполиса. Система набора очков очень проста: кто выигрывает, тот и срывает весь банк. Дополнительные очки также можно получить за артистизм и технику исполнения различных пируэтов, правда, чем чаще вы выполняете один и тот же элемент, тем с каждым разом меньше очков вы за него будете получать. Это стимулирует к поиску новых приемов. Также нужно стараться не падать, потому что от этого ваша скорость будет снижаться, зато после качественно выполненного прыжка скорость повысится.



Существует два основных режима гонок: Loop и Suicide. В первом случае вы просто ездите по замкнутой трассе. Второй случай легче всего охарактеризовать как «челночный бег», то есть вы ездите по трассе, систематически поворачивая в обратную сторону. Существует также режим Shadow, в котором вы можете посоревноваться как бы с самим собой, со своей тенью.

Большой гордостью разработчиков является то, что, в отличии от других представителей жанра, у **Streak** есть сюжетная линия, которая развивается по мере перехода от одной трассы к другой. С каждым разом ваш герой будет узнавать больше о том, чем занимается.

Графически игра будет полностью соответствовать требованиям и веяниям времени. Все трехмерно. Разработчики очень гордятся созданной физической моделью, благодаря которой все происходящее выглядит очень реалистично. При этом скорость будет не ниже 30 кадров в секунду.

Игра находится на ранней стадии разработки, но уже известно, что будет поддержка многопользовательской игры до четырех человек и аналоговых устройств. Что ж, чтобы опробовать GEMblade, ждать осталось не так уж долго.

Андрей **БЕЛКИН**

СИ

DYNAMITE DEKA 2

SS

Драка в Dynamite Deka 2 стала теперь полностью трехмерной ...

Платформа: игровые автоматы, Katana
Жанр: **драка**
Издатель: Sega
Разработчик: **Sega AM 1/Sega of America**
Дата выхода: 1998
Интернет: **www.sega.co.jp**

Первая игра из серии **Dynamite Deka**, известная владельцам Saturn'а как Die Hard Arcade, 2 года назад удивила всех. Разработанная для аркадного варианта Sega Saturn американским отделением компании, эта незатейливая игра смогла стать самым популярной аркадой того времени, потеснив собой более совершенные и более графически навороченные драки. Одним словом, это был настоящий, пусть и не преднамеренный, хит. И вот, два года спустя, Sega намерена вновь попытать счастья с его продолжением, которое выйдет во всем мире уже под своим первозданным именем **Dynamite Deka 2** (Динамит-полицейский 2).

Но времена уже изменились, и при разработке этой игры Sega решила отказаться от использования Saturn'а. Долгое время ходили слухи, что продолжение **Dynamite Deka** станет первой игрой компании на аркадный вариант Sega Katana. Вместо этого в деле завоевания сердец владельцев малобюджетных центров развлечений будет вновь использована старая добрая «вторая модель» игровых автоматов, которая все еще готова заткнуть за пояс любую 32-битную приставку и даже в чем-то обогнать (особенно в количестве полигонов и качестве текстур) первый Voodoo и Nintendo 64. И это даже к лучшему, так как перевод этой игры на новую сеговскую приставку будет выглядеть намного предпочтительнее оригинала.

Что же касается игрового процесса, то он также претерпел целый ряд изменений в лучшую сторону. Во-первых, драка в **Dynamite Deka 2** стала теперь полностью трехмерной, в том смысле, что атаки теперь можно проводить во всех возможных направлениях; игровой процесс теперь сместился в область настоящего файтинга, с расширенной системой атак и контратак, а также значительно более развитой системой комб. В игре появился третий персонаж, а также куча нового оружия и предметов для уничтожения толп врагов. В остальном же **DD2** остался все такой же веселой мочиловкой. И это не может не радовать. Ведь в наше время засилия серьезных поединков, в которых для достижения результата нужно предварительно потратить кучу времени на усиленные тренировки, иногда так хочется просто набить кому-нибудь физиономию и получить удовольствие от легкой и непринужденной победы. А эта игра как раз на то и рассчитана. Быть может, именно поэтому ее первая часть и добилась такой бешеной популярности.

СИ

Борис РОМАНОВ

DAYTONA USA 2: BATTLE ON THE EDGE

SS

На первый взгляд, в этой игре Sega явно пошла на поводу у фанатов и решила сделать практически ту же самую игру, но для нового поколения игроков и железа.

Платформа: игровые автоматы, Katana
Жанр: **гонки**
Издатель: Sega
Разработчик: **Sega AM 2**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.sega.co.jp**

Square выпускает в год с десяток RPG, Electronic Arts ежегодно бомбардирует нас кучей своих спортивных игр, Nintendo объявляет к выходу одну бродилку за другой, а Sega чуть ли ни ежемесячно выпускает аркадные гонки. Последним же ее сюрпризом в этом году должно стать появление на игровых автоматах, и затем на приставке, действительно долгожданного продолжения самой популярной гонки всех времен и народов, **Daytona USA**, которое будет иметь второе название Battle on the Edge.

И событие это просто должно стать чем-то из ряда вон выходящим. Не секрет, что первая **Daytona**, которая появилась почти пять лет назад, была удостоена чести показать все, чего достигли технология и дизайнерская мысль того времени. В то же самое время ее плохой перевод на Saturn во многом сослужил плохую службу как Sega в целом, так и ее приставке в частности. Тогда, в начале 1995 года, увидев ее версию для 32-битной консоли, всякая надежда на то, что эта приставка сможет хоть чего-нибудь достичь, отпала. С другой стороны, за теми неприглядными выпадающими полигонами стояло по-настоящему гениальное произведение, которое до сих пор играется как новое. К сожалению, более поздние инкарнации

этой игры, **Daytona CCE** и **Daytona Deluxe**, над которыми работали совершенно другие команды разработчиков, серьезно расстроили фанатов творения Yu Suzuki & ко. И именно поэтому разрабатываемая сегодня непосредственно в **AM2 Daytona USA 2: Battle on the Edge**, привлекла к себе так много внимания.

На первый взгляд, в этой игре Sega явно пошла на поводу у фанатов и решила сделать практически ту же самую игру, но для нового поколения игроков и железа. Начнем с того, что первая трасса в игре по своему построению осталась, вроде-бы, точно такой же, как раньше. Но, одновременно с этим, знакомый многим овал «три семерки», на котором одновременно находится сразу 40 машин, приобрел совершенно другой вид. Вместо леса появились джунгли, вместо горы с Соником — водопад. Сама же трасса теперь покрыта стеклянным куполом, сквозь который пробиваются лучи света. Второй трек, который раньше назывался Каньоном Динозавров, теперь расположен на Луне и имеет совершенно другую форму. Третья трасса также претерпела изменения. Теперь нам придется прокатиться по центру современного мегаполиса. Машины стали предельно похожими на реальные, а вот столкновения и сумасшедшие их полеты превратились в по-настоящему захватывающее дух зрелище. Кроме этого, автомобили теперь могут взорваться и деформироваться в реальном времени. И, самое главное, в игре появился новый вид на происходящее: буквально из глаз гонщика.

Быть может, я ошибаюсь, но то, что я увидел своими глазами, у меня вызвало просто огромный прилив положительных эмоций. А мы в «Стране Игр» очень редко ошибаемся в своих предчувствиях.

СИ

Борис РОМАНОВ

Где в Москве можно купить новый карманный Game Boy в цветном корпусе? Где можно купить картриджи для него? Где взять сетевой адаптер, увеличительную линзу и другие аксессуары?

GAME BOY

F1 RACING SIMULATION

PC

Более «живых» гонок мне пока на комьютере видеть не приходилось.

Платформа: PC
Жанр: **симулятор**
Издатель: UbiSoft
Разработчик: **UbiSoft**
Требования к компьютеру: P-120, 16 Mb RAM, видеокарта, совместимая с Direct 3D, желательно 3D-акселератор на базе 3Dfx Voodoo. Настоятельно рекомендуется руль.
Количество игроков: **1-8**
Интернет:
www.ubisoft.co.uk

Достоинства:
Приятная графика с поддержкой 3D-акселераторов, превосходно смоделированная физика, «правильные» опции, множество игровых возможностей, отличный режим тренировки.

V 1,5
S 1
I 1,5
G 1,5
O 1,5
A 1

Недостатки:
Отдельные недостатки оформления, отсутствие «телевизионных» комментариев, слегка непривычная и крайне медленная система меню. Далеко не идеальная проработка управления джойстиком. Сезон 1996 года.

Резюме:
Отличный симулятор «Формулы 1». Лучший в своем классе.

8

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

Руль в машине Михаэля Шумахера стоит сто тысяч долларов. Неужели это не достаточный повод для того, чтобы играть в симуляторы «Формулы 1»? Еще нет? Ну ладно... Скорости на трассе достигают умопомрачительных величин в 300-350 километров в час. Этого мало? Ну, а как насчет возможности самому настраивать машину перед стартом, подкручивать гаечки и подтягивать винтики? И этого вам недостаточно? А покататься в машинах самых известных пилотов мира — хотите? Ну, знаете что, тогда вам лучше поиграть во что-нибудь другое...

Так или примерно так разговаривают фанаты «Формулы» и всего, что связано с «Формулой», с непосвященными. Это закрытый клуб, до которого мало кого допускают. Остается лишь одна форма развлечения, связанная с этими замечательными гонками, при помощи которой вы сможете пережить чуть ли ни все ощущения настоящего пилота тысячесильных машин — компьютерные игры.

К гонке в этом году присоединилась и команда UbiSoft, которая со своим **F1 Racing Simulation** пытается пробиться в элиту производителей высококлассных гоночных симуляторов, в которой пока что безраздельно властвуют Microprose и Dynamix. Надо сказать, что первую попытку, сделанную по материалам сезона 1996 года, нельзя назвать неудачной. Выстроим особенности в длинный ряд, снабдим их ехидными комментариями — и статья готова. Начнем.

Основное отличие **F1RS** от телевизионных трансляций «Формулы» последних нескольких месяцев заключается в том, что на колесах машин у «ТВ-Центра» есть полоски, а у UbiSoft'а нет. Нововведение было принято только в этом году, и поэтому во всех симуляторах, базирующихся на сезонах 1997, 1996 и более ранних годов, «псевдосликов» пока что нет. Но, уверяю вас, и без них вам будет на что обратить внимание. Попав в мир **F1RS**, вам поначалу придется долго по новой привыкать к раскраске автомобилей и составам команд. С другой стороны, помимо неразберихи это моет вызвать чувства здоровой ностальгии, что тоже неплохо. Все машины, водители и трассы — настоящие. Ubisoft даже утверждает, что AI для каждого из гонщиком чемпионата был специально смоделирован с учетом поведения этого пилота на протяжении всех соревнований года. Так или иначе, но слова Ubisoft очень похожи на правду, поскольку более «живых» гонок мне пока на компьютере видеть не приходилось. Пилоты ведут себя не как компьютеры, а, действительно, как люди, иногда ошибаясь, весьма часто не замечая обгоняющих (даже на круг), а иногда даже вылетая с трассы.

Начиная игру, следует выбрать для себя уровень сложности, который в **F1RS** предлагается весьма неоднозначно. Вы можете выбрать аркадный режим, и тогда сможете просто весело погонять на раскрашенных в цвета популярных команд неуязвимых и неразбиваемых машинках, причем, в процессе гонки вам будут помогать тормозить и станут ненавязчиво показывать правильную дорогу. Вдоволь порезвившись и решив перейти к более серьезным занятиям, вы поймете, что режим Simulation является полной противоположностью аркадному. Для начала появятся добрых три десятка опций настройки машины — от моделирования конфигурации подвески, придумывания тактики пит-стопов и выбора типа резины (из пяти возможных) до определения системы коробки передач с распределением переходных скоростей и формирования баланса тормозов. Одним словом, настроек столько, что даже самому заядлому «Формулисту» найдется, чем заняться. Оказавшись же на трассе, вы почувствуете себя уже не за рулем послушного пони, а сверхмощного и совершенно не желающего вам подчиняться скакуна, которого только удержать на трассе — и то большая проблема. **F1RS** в этом случае попросту нагло перебрасывает вас в режим полного соблюдения всех физических законов и абсолютного реализма.

В **F1RS** имеется, помимо прочих отлично реализованных моментов, и один поистине революционный режим, который, по всей видимости, должен служить компенсацией за пропасть между аркадным и симуляторным видением игрового процесса. Это тренировка. Только в **F1RS** вы сможете фактически нанять себе тренера, который будет по-настоящему, весьма квалифицированно учить вас водить машину. Начнется все с простых тренировок по переключению скоростей, а закончится полным курсом вождения по трассам, причем, в качестве некоего лоцмана ваш учитель будет ехать на машине впереди и показывать, когда и как надо поворачивать. Несомненно, для тех, кто не очень хорошо соображает в подобных симуляторах, этот режим станет настоящим подарком. Можно даже сказать, что **F1RS** — это продукт, рассчитанный на любителей, которые мечтают стать профессионалами. Виртуального вождения, разумеется.

Сложнее всего определить, какая в **Racing Simulation** графика. Честно говоря, такого странного сочетания графических элементов мне еще видеть не приходилось. Трассы, разумеется, выстроены с точностью до последнего атома, и придраться ни к поворотам, ни даже к углам наклона отдельных частей трассы просто невозможно. Зато можно — ко многому другому. Несмотря на то, что UbiSoft удалось создать для **F1RS**, по всей видимости, достаточно мощный полигональных движок, тем не менее, разработчики все же приняли странное решение — снабдить отдельные кусочки оформления и спрайтовыми рисунками. Я не отрицаю, что и в местах расплывчатых пикселизованных картинок наверняка стоят полигоны, но качество текстур, нанесенных на них, просто поражает любое воображение. Результат прост — кое-какие места на трассе выглядят уродливо, если не сказать больше. В то же время выше всяких похвал работа с освещением. Солнечные лучи, тень, облачность — все реализовано просто великолепно, включая и фирменные UbiSoft'овские парящие над трассой облака. Еще в POD небо выглядело великолепно, что уж говорить о F1RS. Здания, коих вообще-то на трассах «Формулы» встречается немного, здесь приятно поражают своим вполне приятным оформлением. На трассе же в Монако постройки выполнены просто-таки замечательно. Еще несколько слов о красотах. Вид машин в **F1RS** поначалу не вызывает особенного восторга. Кажется, что все выполнено совершенно стандартно. Однако уже через несколько минут активного рассматривания, вы заметите, что в данному случае детализация болидов достигла, наверное, почти что максимума. Вы сможете разглядеть все картинки, вплоть до самой мелкой надписи, увидеть не просто ящик на четырех колесах, а настоящий автомобиль, которому, между прочим, свойственно иногда и выходить из строя. Касательно повреждений в **F1RS** — почти все хорошо. Вы можете оторвать обтекатель, потерять подвеску и сойти с трассы еще по доброй сотне различных причин. Кроме одной, самой популярной в мире Formula 1. Мотор. Здесь он работает как часы, причем, вне зависимости от того, на какой машине вы едете. А может быть, все те несколько десятков раз, что удалось поучаствовать в заездах, мне попросту чудовищно везло? Пусть в **F1RS** и нет случайных поломок двигателей, но в этой игре имеется еще одна совершенно уникальная особенность, о которой нельзя не рассказать. Погода. В большинстве симуляторов по «Формуле» (я бы сказал, во всех, но вдруг какого-нибудь не видел) погодные эффекты либо попросту отсутствуют, либо являются какой-то странной опцией. Мол, хотите покататься под дождем? Если бы вы знали, сколько знаменитые команды платят метеорологическим компаниям, чтобы те предсказывали погоду с точностью до метра и до минуты, вас охватил бы легкий шок. Погода определяет то, как необходимо настраивать машины, какую резину ставить, какие параметры применять. А как накаляется борьба, если погода меняется во время самой гонки? Так вот, господа любители автосимуляторов, в **F1RS** погода меняется динамически. В самом начале гонки на небе могут присутствовать лишь обильные облачные скопления, которые со временем могут перейти в грозовые тучи. И наоборот. В любой последовательсти и со всем вытекающим оттуда мокрым результатом.

Ubi Soft доказала, что хорошие игры делать может. Более того, может делать хорошие игры в весьма трудных и сложных жанрах. **F1 Racing Simulation** при всех своих недостатках является на сегодняшний день самым реалистичным и качественным симулятором первой «Формулы», впервые значительно превысившим достижения Grand Prix II Джеффа Краммонда (многие, конечно, не согласятся, но, судя объективно, это так). Для самой Ubi Soft, это похоже на начало новой жизни. Отныне на их игры будут обращать внимание не только поклонники бегалок, прыгалок и стрелялок, но и элита геймерского сообщества, «симуляторщики». А это уже создает определенную репутацию. Не Jane's, конечно, но все таки... Приятно, что и в таком безумном жанре все же изредка появляются свежие имена. Всем поклонникам Formula 1 настоятельно рекомендуется.

СИ

Альтернатива:
Grand Prix II (симулятор), F1'97 CE (аркада)

NINTENDO 64

HEXEN II MISSION PACK: PORTAL OF PRAEVUS

PC

На сей раз в игре добавляется пятый герой — Демоница.

Платформа: PC
Жанр: **3D-action с элементами RPG**
Издатель: Activision
Разработчик: **Raven Software**
Требования к компьютеру: P-90, 16 Mb RAM, CD-ROM 2x, Win95, Hexen II
Сетевая игра: **IPX, TCP/IP**
Интернет: **www.ravensoft.com**

Графические эффекты создают шикарную обстановку игры

Достоинства: Улучшенная графика, решаемые загадки, новый персонаж.

Недостатки: Необходимость наличия Hexen 2.

Резюме: Это дополнение превращает Hexen 2 в весьма достойную игрушку.

V	1.8
S	0.9
I	1.5
G	1.7
O	1.3
A	0.8

8

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Мягко говоря, **Hexen II** вышел незамеченным. Говоря менее мягко, если его и заметил чей пристальный взгляд, то весьма и весьма критически. Действительно, попытки Raven'а внести в традиционную 3D-стрелялку элементы RPG выглядели в **Hexen II** достаточно жалко, а паззлы-головоломки просто вызывали у игроков лютую ненависть своей чудовищной нелогичностью и нерешаемостью. Если кто хотел RPG, то он ее не получал, ибо **Hexen II** все же даааааалеко не RPG, а кто хотел просто пострелять в монстров, вроде как в Heretic'е, — могли это сделать лишь преодолев массу жутких неестественных преград типа необходимости разбить вообще все витражи на уровне, чтобы найти за одним из них малопонятную подсказку. Впрочем, было у **Hexen II** одно серьезное преимущество: он действительно красиво сделан.

Похоже, Raven Software учла критику, имевшую место относительно игры, берясь за разработку дополнения, и оно действительно удалось на славу: с одной стороны, графически игра стала смотреться еще более впечатляюще, а с другой, псевдо-RPGшные моменты в ней стали более логичны и решаемы.

Сюжет «Портала Праевуса» продолжает историю про трех серпентрайдеров. После того, как в **Hexen II** четверо героев расправились с последним из них, Эйдолоном, все они разбрелись кто куда. Однако, проблемы еще не закончились. Однажды на мир Тилон спустилась зима, которая не желала уходить с течением времени. Путешественники рассказывали, что посреди моря выросла большая, покрытая снегом гора, на которой имеется замок. Мало кто возвращался из тех мест, ибо вокруг бродят злые чудища, способные ко всякой разной магии. Один из четырех героев, крестоносец, отправился на место выяснить, в чем дело. Путем убеждения он узнал от местных монстров, что в замке сидит великий нехороший маг Праевус, давно уже с интересом наблюдавший за битвами между героями и серпентрайдерами (последние, напомню, являются представителями Темных Сил, случайно прорвавшихся через хрустальную сферу, оберегающую от них мир). Он считал серпентрайдеров весьма глупыми тварями, потому что поодиночке их победить, как мы уже знаем, было можно, но вот вместе они представляют собой нерушимую силу. Именно поэтому он собрал их души в надежде с помощью всяких своих магических изысков впитать в себя нечеловеческую силу сей нечисти.

На сей раз в игре добавляется пятый герой — Демоница. Демоница сия является творением Эйдолона, третьего серпентрайдера, эдаким прототипом новой расы, которая, по замыслам нехорошего посланца Тьмы, должна была поработить человечество. Естественно, Демоница самым страшным образом Эйдолона почитает, и потому, когда она узнает о проделках Праевуса, в ней разгорается страшная жажда мести, и она присоединяется к четырем стандартным героям. Как и у других героев, у нее имеется две специальные возможности, которые она разрабатывает по ходу игры: во-первых, ее малость недоделанные крылья позволяют ей при достаточной сноровке безопасно падать с больших высот, а во-вторых, она может возвращать магические атаки.

В «наборе миссий», как почему-то называется это дополнение, самих миссий пятнадцать, и они разделены на две категории: походы по подземному замку и походы по надземному замку в горах. Сами уровни выполнены значительно качественнее тех, что были в **Hexen II**, в них можно не заблудиться, и, похоже, они немного меньше. Графические эффекты создают шикарную обстановку игры — когда, например, наш герой выбегает в заснеженный дворик замка, кажется, что нас пронизывает холод. Коридоры и залы замка наполнены всевозможными излишествами, типа статуй, ковров на стенах и свечей в канделябрах; особо красиво выполнены Тронная комната и один зал ближе к концу игры, имеющий полированный блестящий пол.

Как я уже говорил, радует как более логичная система как паззлов, так и построения уровней. Теперь вы знаете, куда идете — двери с уровня явно отмечены, а телетранспортеры не заносят вас черт те куда, за десятки километров от места назначения. Таблички, встречающиеся тут и там, указывают путь к нужному месту. Подсказки ко всяким полулогическим задачкам довольно явно отмечаются и лежат относительно на виду, так что заниматься вандализмом вам нужды не будет.

Что не радует в **Portal of Praevus** — так это необходимость наличия у игрока полного **Hexen II**. Было бы куда интереснее, если бы эта штука вышла в виде отдельной игры — несмотря на все свои преимущества, 15 новых миссий едва ли стоят тех денег, которые придется выложить за две коробки. Однако, если вы уже являетесь обладателем **Hexen II**, то вам просто необходимо раздобыть дополнение — игрушка с ним просто преображается.

СИ

Альтернатива: **Quake 2**

Есть ли в Москве магазин, где можно выбрать джойстик или геймпэд на любой вкус?

ДЖОЙСТИКИ

JOYSTICKS

Джойстики, геймпэды, рули и педали от Thrustmaster, CH, Saitek, Logitech, Microsoft, Gravis

Самый большой в Москве выбор игр для PC от зарубежных и российских издателей.

Самый большой в Москве выбор игровой литературы. Книги, журналы на русском и английском языках.

Игры и аксессуары для портативных игровых систем Game Boy и Game Gear.

Самая мощная телевизионная игровая приставка — Nintendo 64. Большой выбор игр и аксессуаров.

3D-акселераторы. Звуковые платы для PC. MIDI-клавиатуры. Большой выбор активных колонок.

Игровые приставки Sony PlayStation PAL и NTSC. Игры, карты памяти, джойстики, рули, световые пистолеты и другие аксессуары.

Развивающее и обучающее программное обеспечение на русском языке. Энциклопедии, виртуальные галлереи, переводчики и многое другое.

WING COMMANDER
PROPHECY
PlayStation
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
SUB-ZERO
MIDWAY
ГЭГ
ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕ
ПОЛНО-ЭКРАННОЕ ВИДЕО
КУЧА МИНИ-ИГР
ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ ВЫСОЧАЙШЕГО КАЧЕСТВА
Microsoft Word 97
Microsoft PowerPoint 97
Microsoft Excel 97
Microsoft Outlook 97
EA SPORTS
GAME GEAR
SEGA
Nintendo

F-15

Ничего подобного F-15 мы еще не видели ...

Платформа: PC
Жанр: **авиасимулятор**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик:
Jane's Strategic Simulations
Требования к компьютеру:
P-100, Win95, SVGA 1Mb,
6x CD-ROM, 16 Mb RAM
Сетевая игра:
модем, сеть, Интернет
Интернет:
www.janes.ea.com

То, что получилось в итоге, затыкает за пояс, пожалуй, даже хваленый JSF

Достоинства:
Реализм, графика, управление, грамотный тьюториал, динамические кампании.

Недостатки:
Мелкие шероховатости и недоработки.

V 1,9
S 1
I 1,9
G 1,8
O 1,9
A 1

Резюме:
Лучший авиасимулятор на сегодняшний день.

9,5

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Про эту игрушку все сказано в ее названии — лаконичном и емком. **F-15**. Все. Никаких вам Back to Baghdad, никаких «Молний», никаких Stealth Fighter, даже Strike Eagle авторы игры не стали приписывать к названию (последнее, впрочем, скорее всего потому, что права на F-15 Strike Eagle принадлежат Microprose). Названием игры разработчики и издатели, кажется, стремились подчеркнуть, что это единственный из возможных симулятор самолета **F-15**, других нет и быть не может, и точка.

Казалось бы, после Longbow 2 едва ли кто-нибудь сможет сделать что-то более реалистичное и в то же время играбельное. Едва ли кто-то ждал от Jane's того, что она прыгнет выше головы. В лучшем случае предполагалось, что фирма сделает некий Longbow-подобный симулятор, но на сей раз не вертолета, а боевого истребителя. Ан нет. Хотя Longbow 2, конечно, игрушка самая что ни на есть отменная и обязательная для любого уважающего себя виртуального летчика, ничего подобного **F-15** мы еще не видели.

Самое смешное, что секрет успеха Jane's (в любых играх этой фирмы) прост, как яичница: люди делают симуляторы тех военных устройств, которые реально существуют на свете. Разумеется, чтобы получить к ним допуск и иметь возможность максимально реалистично воспроизвести их поведение в боевой ситуации, надо затратить определенное количество денег и немало потрудиться. Однако, если кто-то хочет получить прекрасный программный продукт, надо вкладывать какие-то усилия, правда? Вот Jane's и вкладывает. Но не в покупку секретных планов истребителей будущего, как поступают некоторые конкуренты (не будем тыкать пальцем, благо симуляторы истребителей настоящего давно уже на свет не появлялись), а на то, чтобы максимально подробно и досконально воспроизвести поведение реального, принятого на вооружение и существующего военного самолета.

Вот **F-15E**, именуемый также Strike Eagle. Экипаж — два человека, один пилот и командир, другой — инженер, отвечающий за вооружение. Впервые сия машина была опробована в боевых условиях во время «Бури в пустыне», в начале 1991 года. С тех пор этот истребитель прочно вошел в арсенал американских и дружественных американским ВВС, как одна из самых надежных и универсальных машин. Другого самолета, годного для борьбы и с наземными, и с воздушными целями, обладающего большой дальностью полета и достаточной верткостью, у американцев и их друзей нет. Конечно, **F-15** никогда не вступает в совсем уж ближний бой, с мелькающими мимо крыльями и хвостами вражеских самолетов — он предпочитает оперировать на дальних дистанциях (а именно, за пределом видимости), во всяком случае, если его пилот не страдает суицидальными наклонностями. Возможно, именно поэтому игровые разработчики столь давно и упорно не желали обращать на этот самолет внимания, предпочитая ему всякие несуществующие F-22, JSFы, ADFы, EF-2000 и Falcon'ы. А возможно, у прочих разработчиков просто кишка была малость тонка для того, чтобы действительно натурально передать и физику, и звук, и внешнюю сторону полета на современном истребителе, и они справедливо полагали, что проще сделать что-то, чего никто не видел и, скорее всего, никогда и не увидит. В любом случае, со времен **F-15 Strike Eagle III** небезызвестной фирмы Microprose (эта игра появилась, если я не ошибаюсь, уже лет пять с лишним назад), сделанной, кстати, тем же самым Энди Холлисом, который руководил и проектом у Jane's, никто(!) даже и не думал сделать нормальный симулятор важнейшего американского истребителя (Back to Baghdad не в счет).

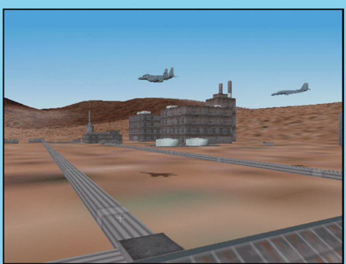
Главное, что приятно поражает в **F-15**, как вы уже, возможно, догадались — это то, что при игре в него действительно ощущаешь себя за штурвалом истребителя. Возможно, фанаты MS Flight Simulator уже не раз испытывали такое чувство, однако тем, кому летать из Сургута в Ханты-Мансийск на Ту-154 как-то не в кайф, ощущения подобного рода испытывают крайне редко. Да, было дело в свое время, время того самого **F-15 Strike Eagle**, а равно и Harrier Jump Jet'а, когда народ ликовал от натурализма происходящего. Однако, те времена канули в лету, теперь другие требования, и требования эти привели к появлению «симуляторов», чьи авторы считают главной симуляторной фичей крутейшую графику, а все остальное народ скушает и так. И народ кушает, понемногу разучиваясь ценить по-настоящему хорошие игры, называя «симуляторами» Wing Commander'ы.

Впрочем, пора заканчивать философские отступления и переходить к делу. Итак, Jane's порадовала истинных ценителей шикарным симулятором самолета **F-15**. Для того, чтобы почувствовать всю глубину этого симулятора, достаточно пролететь от начала до конца хоть одну миссию этой игрушки (в особенности на «экспертном» уровне сложности). Большинство, думается, просто растеряется при виде огромного количества приборов в кабине пилота, каждый из которых снабжен кучей кнопок, на которые можно нажать мышкой и которые несут на себе непонятные обозначения типа SILS. Учтите при этом, что у второго пилота тоже есть своя приборная доска, правда, поменьше размером, и ею вы тоже можете пользоваться. Количество и специфика приборов впечатляет и действительно заставляет думать, что именно так выглядит изнутри настоящий истребитель **F-15**. Судите сами, тут есть даже индикатор температуры двигателей (помимо прочих индикаторов, имеющих к двигателям отношение), причем цифры на нем постоянно меняются и отражают состояние обоих двигателей, и, соответственно, при совершении поворотов или разных хитрых маневров температура одного мотора будет отличаться от температуры другого. Для выполнения миссии это все не имеет абсолютно никакого значения (если, конечно, вы в данный момент не пытаетесь лихорадочно определить степень фатальности очередной неисправности), однако для создания атмосферы действует как нельзя лучше.

Графика **F-15**, при первом взгляде на бета-версию, не очень сильно поражала воображение. Сообщения о том, что она делалась в расчете на необорудованный 3D-акселератором компьютер, подтверждали нехорошие опасения. Однако, то, что получилось в итоге, затыкает за пояс, пожалуй, даже хваленый JSF. Тут, правда, не идет дождь, чьи капли могли бы умильно скрашивать полный редкими елками ландшафт, да и елок самих нет, однако картинка очень и очень сносная, ночью действительно ночь, днем — день, бывает и пасмурно, и солнечно (правда, самого солнца не видно), есть, в некоторой мере, облака, нет больших квадратных пикселов, а, главное, все это очень шустро бегает как с акселератором (где картинка традиционно качественная), так и без него. Вот то, что «без него», стоит лишнего упоминания: такой скорости при такого качества видеоэффектах лично мне видеть пока не доводилось. Правда, «с ним» дела почему-то обстоят не совсем так уж прекрасно: графика на экране-то отменнейшая, но для показа всех эффектов игра требует не только быстрой платы, но и очень шустрой машины. Радует истинный реализм приборной доски. Радары тут все зеленые, никаких «камер с ракеты» нет, цель в экранчике показывается в соответствии с ее положением относительно самолета, при этом возможны всяческие помехи.

Звуковые эффекты практически идеальны для авиасимулятора. Встроенной магнитолы **F-15** не имеет, потому наслаждаться мелодиями и ритмами зарубежной эстрады во время полета вы сможете только с внешнего источника звука (домашнего магнитофона), однако сам звук двигателя, очевидно, был сделан так, как он есть, причем не со стороны, а из кабины, со шлемом на голове. Лично меня в звуковых эффектах особенно порадовали две вещи. Во-первых, все, с кем вам придется общаться в ходе полетов, имеют собственные голоса. Диспетчеры на базах в Саудовской Аравии бывают то говорящими с заметным акцентом арабами, то, по мере напряжения обстановки, их заменяют американцы. Своих напарников вы сможете, при определенном опыте, различать по голосу — такого лично мне видеть пока не доводилось. Второе, что очень порадовало, — это человеческая сущность моего второго пилота. Он не несет всякую шифрованную околесицу, а ведет себя как нормальный человек. Вроде: «Bomb launched, exellent targeting... This sucks! We missed!» или «Schmuck!», что в переводе с богатого английского языка означает нечто вроде «шмяк» или «есть контакт». Единственный замеченный звуковой глючок — иногда после ускорения времени вдруг шум мотора летящего справа-сзади вингмена начинает доноситься из левого динамика. Возможно, впрочем, это такой воздушный эффект — не доводилось мне летать на настоящем истребителе.

Интерфейс (как вы уже заметили, я решил



пройтись по пунктам нашего рейтинга) представляет собой смесь из управления клавиатурой, джойстиком и мышью. В игре два уровня сложности — casual и expert, причем тот, на котором вы собираетесь играть, надо определять при установке игры. В режиме casual вы не сможете разбиться о землю, и количество кнопок управления будет сокращено раза в два. В этом режиме вам, скорее всего, мышка вообще не потребуется. Управление в этом случае выглядит примерно так: джойстик отвечает за свои дела, плюс гашетка от расположенного на правом крыле пулемета, пуск выбранного оружия. На клавиатуре вы пробелом выбираете оружие и одновременно тип радара на двух имеющихся в верхней части приборной доски экранах. Имеется virtual cockpit, он полностью реализован только в версии для 3D-акселераторов, однако, по большому счету, он и не нужен, ибо значительно удобнее пользоваться тем, что есть без него, а именно тремя экранами с приборами: половина доски, плюс HUD (в **F-15** нету HMD, монтирующегося в каску пилота дисплея, а есть небольшой прозрачный экран, закрепленный перед пилотским носом); вся приборная доска и приборная доска второго пилота. Еще несколько кнопок — и вы освоили управление самолетом на уровне casual.

У «экспертов» все куда сложнее. Им так просто выбирать оружие не удается. Чем запоминать длинные комбинации клавиш, на этом уровне проще пользоваться примитивной, но крайне удобной реализацией «виртуальной кабины» от Jane's, то есть тыкать мышкой в кнопки на экране. Все-таки запомнить разные невнятные армейские сокращения проще, чем комбинации кнопок на клавиатуре, а клавиши на приборной доске пусть куцо, а подписаны. Кстати, там прямо по центру имеется небольшой такой дисплей с красными буквами и клавиатура(!) под ним. Это — хитрая система настройки бортового компьютера вашего самолета, отсюда можно как включить автопилот, так и поменять цвета HUD'a, включить ночное видение, подсветку приборной доски(!), указать высоту, при которой компьютер будет выдавать предупреждение (но не пытаться задрать нос с мерзкой фразой «pull up»), настроить насыщенность HUD'a информацией... Кстати, все кнопки управления можно перенастраивать под себя.

К недостаткам интерфейса (а ради справедливости стоит отметить и их) надо отнести то, что творится во время брифинга. Вот тут определенно видны недоделки, даже по сравнению с тем же Strike Eagle III. Конечно, динамические кампании вносят определенные ограничения на свободу творческой мысли программистов, однако планировка миссий в **F-15** могла бы быть лучше. С одной стороны, вам дают возможность изменять маршрут полета и даже переназначать цели, но, с другой, вы, например, никак не можете среди разноцветных линий на экране четко выделить собственную (понятно, что она желтая, но желтых линий там много), а также получить хоть какой-то комментарий относительно разных загадочных «фишек» на карте. Уж я не говорю о том, чтобы при указании на waypoint вам бы называли его номер. Из-за этой штуки бывают серьезные проблемы с обнаружением нужных целей во время миссии.

В **F-15** имеется достаточно обширный tutorial, набор обучающих миссий, с помощью которого можно в определенной мере привыкнуть к управлению самолетом. Здесь вас учат пусть и не всему (например, очень не хватает обучения приемам реального воздушного боя), но многому, начиная от взлета и навигации, а также использования разных типов оружия, и заканчивая дозаправкой в воздухе и коммуникациями с напарниками. Впрочем, одна из двух кампаний, иракская, также начинается с трех «вводно-тренировочных» миссий, в ходе которых вам предстоит патрулировать границу и бомбить учебные цели (заброшенные авиабазы).

Сама игра начинается, когда вы всерьез принимаетесь за одну из двух динамических кампаний, имеющихся в **F-15**. Первая из них повествует про события войны в Заливе, начиная с прибытия первых американских самолетов в Саудовскую Аравию и заканчивая полномасштабными военными действиями по ликвидации иракских нехороших парней. Вторая рассказывает про войну недалекого будущего, на сей раз с Ираном. Примечательной чертой кампаний в **F-15** является то, что в них нельзя сохранить игру. То есть, пролетел миссию совсем неудачно, что ж, садись, два. Но время идет, и просто в следующей миссии эти неудачи будут учтены. В иранской кампании все это значительно более важно, нежели в иракской. Историю Jane's менять не собирается, и потому события в войне в Заливе будут разворачиваться почти вне зависимости от ваших действий, но вот в Иране... В Иране американцев застали врасплох, и потому всего мало: мало самолетов, мало боеприпасов, мало людей. И терять их настоятельно не рекомендуется, ибо эдак можно и всю войну проиграть.

Сам процесс полета соответствует лучшим симуляторным традициям. Перед вылетом вам дают возможность самостоятельно решать, чем нагрузить самолет, кого и в каком количестве взять в напарники (**F-15** — это не «стелс», он несет на себе массу всяческого оружия). Если классифицировать оружие грубо, то оно делится на расположенный на крыле пулемет, наводящиеся ракеты воздух-воздух и воздух-земля, ракеты класса «выстрелил и забыл» и бомбы. Реально для того, чтобы разобраться, что именно повесить на крылья своей машины, надо пользоваться подробной энциклопедией, имеющейся на диске: одни бомбы применяются для порчи взлетных полос, другие — для подрывов глубоко расположенных бункеров. Как всегда, самое тяжелое — это борьба с наземными целями. Какой-нибудь МиГ, конечно, может уклониться от вашей ракеты, но это у него получается не всегда, но вот попасть в наземную цель с помощью ненаводящейся авиабомбы — задача не из легких, тем более, что большинство целей требует неоднократного поражения. Приборы-то, конечно, все показывают, куда упасть должно, однако нередко приходится слышать досадливые замечания второго пилота (те самые «This sucks» и «Damn, we missed again»). Почему-то не всегда точно наводятся и «наводящиеся» «Мэйверики». Впрочем, от всей головной боли можно избавиться, если поручить отстрел наземных целей коллегам по звену — у них это получается прекрасно.

Кстати, коммуникации в **F-15** сделаны весьма удобно. Никаких чудес владения клавиатурой демонстрировать не надо, нажал tab — появляется менюшка. Единственное, что разглядывать эту менюшку во время боя как-то некстати, но можно просто запомнить нужные последовательности клавиш для важных команд, типа запроса к танкеру, «авяку» или приказа напарнику атаковать. Наконец, радуют сами напарники. Это вам не придурки из «Команча», это действительно грамотно сделанные, наделенные интеллектом вингмены, которые в бою действуют достаточно умно, не врезаются ни в вас, ни в землю, сообщают о наблюдениях и уничтожают врагов. Враги, впрочем, тоже не лыком шиты и часто могут за себя постоять — например, они не брезгуют пользоваться системами отброса ложных целей и радиопомех.

Что не радует — так это то, что, во-первых, некоторые миссии начинаются уже в воздухе что, конечно, объяснимо — типа летал себе, патрулировал, и тут — бац! — тревога. С одной стороны, всегда приятно взлетать, а с другой, начало миссии в воздухе практически гарантирует необходимость дозаправки, что уже не так-то и просто. Сама дозаправка может быть произведена на автомате, однако найти танкер, находясь во вражьем тылу, та еще задачка. Во-вторых, по идее можно вообще никогда не садиться. Убил задачи миссии — нажал ESC и получил медаль. Зачем рисковать-то? Вот это уже не очень приятно. Особенно обидно за программистов, которые старались, делали разные облегчающие посадку приборы. Опять же, в **F-15** на HUDе не рисуют прямоугольников разных цветов, демонстрирующих воздушный коридор. Здесь сделана та же система ILS, что и на настоящем самолете: маловнятные палочки и кружочки того же цвета, что и остальные обозначения на дисплее. Свел палочки в крестик — значит, самолет находится на верной траектории, можно снижаться. Система очень хитрая и сложная в использовании, а главное, она требует хорошей ориентации в пространстве — то есть надо достаточно четко себе представлять, где именно находится аэродром и, главное, как на нем расположена полоса.

Наконец, малость отстал от остальной игры мультиплеер. Драки в воздухе идут как надо, но почему-то недоделана возможность игры, например, двое на двое. А жаль.

В целом, **F-15** является абсолютным «мастбаем» для людей, которые любят летать, и в особенности для тех, кто помнит старые добрые игрушки от Microprose. Однако нынешнее поколение игроков, воспитанное на JSFax, F-22ых и «Команчах», относится к настоящим, сложным симуляторам с прохладцей (например, в России как-то совсем не заметили замечательной игрушки про подводную лодку той же фирмы). И потому если вы хотите сразу сесть, полететь и всех там поубивать, то, скорее всего, будете новой игрушкой от Jane's утомлены. На то, чтобы хоть как-то овладеть управлением самолетом здесь, надо затратить часа три (из них полтора на то, чтобы научиться быстро и точно сбрасывать бомбы). А если вам захочется управлять не как-то, а по полной программе, то к этому придется тщательно прочесть традиционно толстенную инструкцию. Но уж если эта игрушка вас «заденет», то вы надолго засядете за компьютер и забудете о существовании игровой индустрии. И едва ли потом будете жалеть о потраченном времени.

СИ

Альтернатива:
Longbow 2, 688(I) Hunter/Killer

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

ARMY MEN

PC

Army Men — одна из самых забавных и оригинальных стратегических игр на сегодняшний день.

Плафторма: PC
Жанр: **Action-стратегия**
Издатель: 3DO
Разработчик: **3DO Studio**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95.
Количество игроков: **2**
Интернет: www.3do.com

Достоинства:
Превосходное музыкальное сопровождение, интересные миссии, приятная анимация. Необыкновенно забавная игровая концепция добавляет несколько новых граней жанру стратегии.

V 1
S 1
I 1
G 1,5
O 1,5
A 0,5

Недостатки:
Простенькие графика и анимация, неудобный интерфейс, полное отсутствие искусственного интеллекта.

Резюме:
Отличная несерьезная игрушка, с которой не жаль провести пару-тройку вечеров.

6,5

Сергей ОВЧИННИКОВ

В детстве я никогда не играл в солдатиков — казалось, что это глупое и бессодержательное занятие. Но вот зато теперь — играю с удовольствием. А все благодаря компании 3DO, которая догадалась перенести игрушечные баталии в самую настоящую стратегическую игру. Но только маленькую и весьма забавную. Позвольте представить вам **Army Men**, первую и единственную в своем роде игру про игрушки.

Прежде всего хочется отметить, что несмотря на то, что солдаты в **Army Men** действительно сделаны как бы из пластмассы, сама игра имеет право называться чуть ли ни симулятором игрушечных побоищ, поскольку создателям удалось снабдить свой мир самой что ни на есть настоящей физической моделью и подчинить его функционирование жестким правилам. И, кстати, если я еще не сказал, игра получилась непростой.

Действие происходит где-то на полях сражений Второй Мировой войны, в которой, как говорится в американских учебниках, доблестная армия США практически в одиночку сражалась и побеждала немецкие войска. Но вас это не касается. Цвет «своих» юнитов подчеркнуто милитаристски нейтрален, в смысле — все наши солдаты не имеют никаких особенных отличительных особенностей, указывающих на их принадлежность какой бы то ни было армии. Ну, разве что разговаривают по-английски, да звания у них распределяются не по системе Красной армии. А так, можно сказать, наши ребята. Крупные политические решения до глуши фронта не доходят, приказы все чаще попадаются странные, самый крупный начальник изо всех, что нам доводилось когда-либо видеть, — какой-нибудь капитан или майор. А вы — скромный сержант, командующий маленьким отрядом солдат. Вот, собственно, и все, что имеется у вас в распоряжении. Приказы не обсуждать, с командованием не спорить, подчиняться указаниям и желательно (хотя и не так уж обязательно) приходить с каждой миссии живым, без потерь и с неизрасходованным боекомплектом. А задания встречаются самые различные, по большей части такие, что представляются почти невыполнимыми.

В отличие от большинства real-time стратегий непосредственно управлять солдатами вы не можете, и полный контроль

На таких ландшафтах рассмотреть ваш отряд может разве что зоркий противник

осуществляется только за движением и действиями сержанта, фигура которого полностью отождествляется с непосредственно вашим участием в игре. Остальные же юниты действуют согласно правилам. Они — обычные солдаты и

Игра разбита на три небольшие кампании, с достаточно сложной структурой. В каждой из этих кампаний имеется по четыре сценария, представляющие собой какой-либо связный отрезок общей сюжетной линии. В любом из сце-

Трупы врагов остаются лежать на земле. Пластиковые трупы тоже бывают

должны подчиняться своему командиру, что и делают, правда, далеко не всегда так, как этого хотелось бы вам. В распоряжении играющего имеются лишь самые общие команды, «следовать за командиром», «атаковать» и подобные. Конкретно же сказать: «Иди чуточку вперед и убей вон того солдата около бочки с горючим», практически невозможно. То же самое, похоже, и с вражескими войсками, поскольку зачастую случается так, что ваша армия застает их врасплох, и тогда солдаты просто не знают, что делать, некоторые из них пытаются отступать, некоторые берутся за оружие или окапываются, одним словом, налицо неразбериха и недостаток сильной руки командира.

нариев вам придется выполнять поочередно несколько миссий, место действия которых, как правило, одно. В общем же сценарий представляет собой некоторое событие на фронте, каких в любой момент ведения боевых действий могут происходить десятки. Командование этого даже не заметит, и ваш героизм не войдет во все справочники; для небольшой армии ваш отряд вполне может сделать доброе дело, взорвав какой-нибудь склад с боеприпасами или угнав особо важный грузовик. Ну, а для того самого квадратного километра фронта, на котором вы воюете вместе, наверное, с десятком подобных отрядов, вы можете совершить настоящий подвиг, и имена солдат прославятся в веках. Для успешного

выполнения миссии требуется за установленное время выполнить все поставленные перед вашим отрядом задачи и сохранить сержанта в живых любой ценой. Помимо имеющихся в вашем распоряжении сил, вам, в зависимости от миссии, может быть назначена в подмогу какая-нибудь военная машина, грузовичок или броневик, а в некоторых случаях даже танк и вертолет. При этом наш главный сержант является мастером на все руки и совершенно спокойно может управиться с любым видом техники. Против вас также, соответственно, могут быть выставлены все соответствующие виды вооружений.

Уже с первой миссии вы начнете понимать потенциал своего отряда, который, в принципе, действуя разумно и не спеша, способен расправиться даже с самой грозной силой. Множество видов оружия, от обычных автоматов до пулеметов, гранатометов и даже огнеметов, способно, при условии правильного применения, смести с лица земли не один десяток вражеских и собственных солдат. Да, все «свои» также вполне подвержены физическим воздействиям со стороны собственных же коллег. Никогда не забуду, когда я, будучи неопытным водителем, случайно наехал на своего зеленого товарища краем колеса грузовичка. Память о нем будет вечно жить в наших сердцах.

В **Army Men** необыкновенно интересно реализовано управление. Оно тоже сильно отличается от любой стратегической игры и, скорее, похоже на управление из какого-нибудь платформера. Никакого курсора, вы полностью контролируете действия своего персонажа, бегая при помощи клавиатуры, а поворачивая и прицеливаясь — посредством диковатого грызуна. Надо сказать, что привыкнуть к такой раскладке совсем нелегко, и даже после некоторой практики порой бывает, что солдат просто не может повернуться в ту сторону, в которую вы пытаетесь его заставить сдвинуться. Еще больше проблем с самим интерфейсом. Поскольку мышь почти постоянно занята важным делом направления движения сержанта, чтобы быстро отдать приказ собственным воинам, приходится пользоваться «горячими клавишами», комбинацию которых постоянно надо держать в памяти. Если же сбросить сержантское управление, для того, скажем, чтобы выбрать новый вид оружия или просто попытаться выбрать команду на панели, потом приходится довольно-таки диким способом возвращать контроль за действиями «главаря».

Есть в **Army Men** и еще несколько досадных недостатков. Миссии всегда проходят совершенно одинаково, и действия вражеских сил легко предсказуемы. Более того, все противники попросту предпочитают стоять на месте, дожидаясь вас, и не проявляют никаких признаком хотя бы искусственного интеллекта. В том же Commandos, к примеру, к этой проблеме разработчики подошли весьма и весьма серьезно, **Army Men** же в этом смысле действительно больше похож на детскую игрушку.

Управляться с техникой совсем нелегко, а местность, порой, вообще даже отдаленно не напоминает дорогу

Говоря о технических прелестях игры, нельзя постоянно не ссылаться на весьма неординарную тематику. Разумеется, в любой другой стратегии подобный **Army Men** подход к графике мы бы назвали минималистским, поскольку сами юниты выглядят настолько искусственно, что поражает даже тот факт, что они способны двигаться. Ну, конечно, они же пластиковые, и это очень хорошо заметно. А зачем пластиковому танку какие-то двигающиеся гусеницы или какой-нибудь дым от работы двигателя? Правильно, он совершенно не нужен. Более того, не послужит на пользу реалистичности. С анимацией же солдат разработчики игры поступили более гуманно. Несмотря на то, что в их движениях все еще просматривается некая грубоватость и незаконченность, выглядят они просто замечательно, причем, для того, чтобы игрок не запутался, у каждого параллельно со всеми прочими атрибутами

показывается и звание. Отлично сделаны взрывы и столкновения. Если, к примеру, машина попадает на мину, она с грохотов взлетает в воздух, несколько раз переворачивается, сверкая своими зелеными пластиковыми гранями, и бухается в какую-нибудь канаву — чем не стандартные действия при побоищах на кухонном столе, когда зачастую фигурки просто сгребают в охапку и подбрасывают в воздух, имитируя взрыв?

Персоналу, обеспечившему **Army Men** музыкальным сопровождением, хочется сказать отдельное спасибо, и еще спасибо, и еще, и еще. Потому как музыка к игре подобрана просто замечательно. Не знаю, были ли сочинены эти шутливые задорные марши композитором игры или же они попросту были позаимствованы у какой-нибудь настоящей армии, но добрые 90% атмосферы игры создает именно музыка. Она же, похоже, вытягивает из ямы игровой процесс каждый раз, когда надоедливый интерфейс и непослушная мышь заставляют в отчаянии грохнуть кулаком по столу, увидев очередной экран Game Over.

Army Men — одна из самых забавных и оригинальных стратегических игр на сегодняшний день. Если вы любите играть в солдатиков, — эта вещица создана для вас и только для вас, ничего лучше не найти. Любителям головоломок с ориентацией на Action **Army Men** также не может не понравиться, тем более, что значительно более мощный конкурент Commandos все еще находится пока что в разработке. Большое количество всевозможных недоделок не позволяет выставить игре высокую оценку, но, поверьте, **Army Men** вполне интересна. Просто это игра на один, максимум два дня.

СИ

Сергей ОВЧИННИКОВ

Альтернатива:
Commandos: Behind Enemy Lines

Противник взорвал мост, и нашему отряду придется идти в обход

QUEEN THE EYE

PC

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Страна Игр ИЮНЬ 1998

Это самая что ни на есть игрушка, притом, чудовищно сложная и длинная.

Платформа: PC
Жанр: **боевик-приключение**
Издатель: Electronic Arts, EMI, Queen Productions
Разработчик:
Destination Design
Требования к компьютеру: P-90, DOS, SVGA 1Mb, 16 Mb RAM, 4x CD-ROM
Интернет:
www.queen-fip.com

Достоинства:
Отменная графика, в меру сюристый сюжет, музыка, естественно.

Недостатки:
Чрезмерная сложность прохождения, местами крайне неудачные ракурсы.

V 2
S 1
I 1,1
G 0,9
O 1,4
A 0,6

Резюме:
Очень сложная и красивая игра, которая бы сильно выиграла, если бы при ней имелись cheat-коды.

7

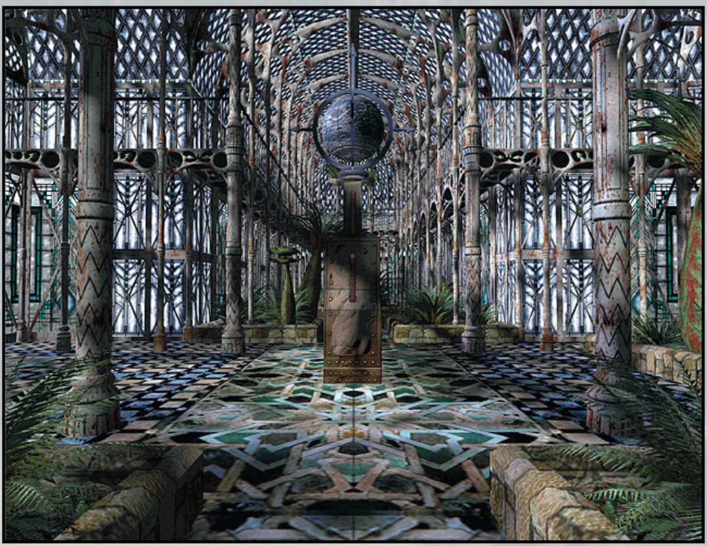
Скажу сразу: к группе Queen, которая обозначена в названии, эта игрушка имеет очень и очень посредственное отношение. Да, фоновая музыка — производства Фредди Меркьюри. Да, на всем этом деле заработала EMI и Quenn Productions. Однако, если вы привыкли к тому, что диски с названиями групп на обложках обязательно хоть в какой-то мере являются рок-энциклопедиями, «Глаз» вас сможет переубедить. Это самая что ни на есть игрушка, притом, чудовищно сложная и длинная.

Собственно, если не считать музыки Queen и сюристого сюжета, то перед нами — Dark Earth Dark Earth'ом, только слегка смешанный с фильмом «Бегущий человек». Ходит трехмерный дядя по очень качественно сделанным фоновым картинкам, представляющим снятые с разных ракурсов интерьеры, дерется на них с другими трехмерными дядями и тетями, злыми негодяями и садистами, собирает фетиши, оружие и бонусы. Процесс походов и сборов сопровождается прослушиванием различных хитов группы Queen, отчасти ремиксированных, отчасти в оригинальном виде.

Сюжет, надо сказать, довольно-таки неказист. Некоторое будущее человечества, в котором власть полностью захватил полуорганический компьютер под названием Глаз. Этот самый Глаз навел на всех страшный террор, запретив все виды искусства. Люди превратились в эдаких роботов, подсматривают друг за дружкой, а одновременно за всеми следит Глаз. Однако, где-то глубоко в недрах компьютерных сетей остались еще следы свободных времен, и однажды наш герой, агент местного КГБ, Дюброк, копаясь в них (сетях), напарывается на давно забытый сервер с музыкой (очевидно, с пиратскими MP3). Он сильно удивляется, но одновременно Мысль закрадывается в его пустовавшую до тех пор голову. Впрочем, его тут же хватают и отправляют на допрос, откуда выкидывают на Арену, где много злых садистов (как в фильме про бегущего человека), под тем предлогом, что «хотя бы повеселимся смотреть, как его убьют», как сказал Глаз.

Но, поскольку наш герой страшно мощный дядька, натренированный такой, один из лучших агентов, то он, по замыслу авторов игры, конечно, всем плохим дядькам и теткам наваляет, с арены выберется и, перемещаясь из одного крайне сюристого «домена» в другой, доберется наконец до глазьего логова и там тому покажет кузькину мать. Надо отметить, что «домены» после Арены содержат не только многочисленные драки, а также и общение с разными персонажами, немного ветвящийся сюжет и массу головоломок. Например, в «домене» номер 2, под названием Works, предстоит встретиться с Баронессой, ее Любовником, а также нехорошим Принцем и Профессором, причем, первые трое явно плохие, а вот помощь четвертого вам может очень даже пригодиться впоследствии (однако, вы можете дать его убить и прокладывать себе дорогу топором и базукой). В «домене» Театр Дюброк должен будет собрать необходимые элементы для представления, а также повстречается с Распиленной женщиной и Местополем, эдакой местной разновидностью Мефистофеля. В Цирке, четвертом «домене», Дюброк будет собирать украденные у местной предсказательницы различные предметы и, наконец, окажется в финальном «домене», где встретится с Глазом и его охранником с милым названием Смерть о двух ногах. Однако, чтобы все это увидеть, вам сперва придется прорваться через жуткий первый «домен», а сделать это чрезвычайно непросто по двум причинам: во-первых, тут очень много очень тяжелых драк, а во-вторых, тут можно запросто «проиграть», сделав что-то не так — например, израсходовав боезапас базуки. Базука суть единственное оружие, которым можно справиться с одним из «боссов» на Арене, однако фактически она одновременно единственное оружие против любого «босса», потому что драться с помощью, например, катаны против тетеньки с бензопилой весьма затруднительно (я уж не говорю о двух злых ниньзя, одновременно на вас нападающих). А между тем, выстрелов из этой базуки на всем уровне можно сделать ровно три штуки, а каждый из «боссов» умирает лишь с двух попаданий (и то не все, так как некоторые регенерируются). А убить их необходимо. Такая вот милая задачка.

Впрочем, даже до этой милой задачки надо добраться через трупы нескольких местных охранников, которые, во-первых, весьма сильны, во-вторых, владеют пистолетом в то время, как у вас такой радости жизни в начале игры еще нет, и, в-третьих, ходят обычно парами. А здоровье нашего агента по ходу дела не восстанавливается, помогает лишь специальная лечебная бутылочка, которых в округе ну очень мало. В результате, к тому времени, как вы наконец добираетесь где-нибудь до третьего (из шести) боссов, у вас минимум жизненной силы и полное отсутствие надежды с врагом справиться. Приходится начи-



нать сначала. И где-то на восьмой раз этот процесс начинает надоедать, как ни странно.

А жаль, ибо если бы не чудовищная сложность, игрушка могла бы стать пусть и не главным бестселлером года, но, во всяком случае, большим хитом. Не в каждой, все-таки, компьютерной игре в качестве фона выступает такого класса музыка. Кстати, музыка тут не просто звучит (она записана в виде звуковых дорожек на каждом из пяти компактов игры), а меняется в соответствии с вашим местоположением. Прибытие в очередную ключевую точку «домена» знаменуется сменой «пластинки», что сразу поднимает оптимизм и добавляет решимости бороться с плохими садистами до конца. Многие песни при этом специально «модернизированы» таким образом, чтобы, во-первых, в них не было слов, а во-вторых, их можно было бы повторять снова и снова как одну длинную композицию. Звучит, надо сказать, все неплохо.

Драки с врагами выполняются с помощью рук, ног, а также различных подручных предметов. В начале игры Дюброк ничего с собой не имеет, но может прыгать, пригибаться, защищаться, а также наносить по два типа высоких и низких ударов (в общем-то «два типа» — это громко сказано. Он просто бьет либо справа, либо слева). То есть, как в стандартном файтинге. Есть и какие-то более хитрые приемы, которые иногда получаются, если жать на все кнопки подряд, но которые не указаны в документации (где, вообще говоря, ничего не указано) — опять же, «скрытые комбы», как в уже приличных компьютерных драках. По мере накручивания пройденных метров пополняется инвентарь нашего героя, где появляется сперва нож, потом катана, потом пистолет, а потом и базука с ружьишком. Соответственно, меняется и тактика. При достаточном количестве патронов Дюброк просто отстреливает достающих временами охранников, дабы не тратить драгоценную жизненную энергию. Однако, к сожалению, боеприпасов ну очень мало, и потому периодически приходится действовать ручками и ножками, что непременно приводит к потере оной жизни. С Главным Боссом на Арене вообще приходится драться только руками и ногами, а у того — длинющий меч, и он сам ну очень крепкий, пробивается удара эдак со сто восемьдесят четвертого. Уууух!

Общение с прочими персонажами, помимо набивания им морды, сводится к редким монологам с их стороны, в которых они либо обещают Дюброка прямо щас убить, либо дают умные советы, либо призывают идти за собой. Иногда персонажи дают разные предметы. Кроме этого, Дюброку постоянно приходится нажимать какие-то не очень внятные кнопки для того, чтобы открывать двери в других концах уровня или что-то где-то включать. Поиск этих самых кнопок и выключателей занимает большую часть игрового времени (не считая того, что тратится на драки и загрузки сохраненных игр), а учитывая, что по округам бродят толпы нехороших парней, процесс этот не то чтобы доставляет безумное удовольствие.

Временами драться, да и вообще ходить, становится неудобно из-за неудачно выбранного ракурса. Героя на экране либо вообще не видно, либо видно одну его, например, ногу. А ведь чтобы ударить врага, надо сперва развернуться к нему лицом. В общем, из-за жуткой сложности и подобных вот дополнительных «радостей» игрушка малость злит. Злит она потому, что хочется играть дальше, но при этом совершенно очевидно, что пройти дальше будет ну очень трудно, если не сказать невозможно. Для облегчения жизни рекомендуется сразу же проходить ее с подсказками — подробный хинтбук есть на посвященном игре сайте, а мы в следующем номере дадим свой вариант прохождения на русском. До тех пор решайтесь — достаточный ли вы фанат группы Queen и игр а-ля Dark Earth, чтобы просиживать день за днем, пытаясь наконец тюкнуть очередного злого врага.

СИ

Для облегчения жизни рекомендуется сразу же роходить ее с подсказками — подробный хинтбук есть на посвященном игре сайте ...

Альтернатива:
Dark Earth

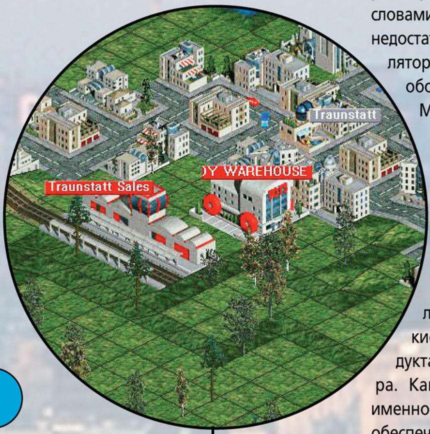
INDUSTRY GIANT

PC

Страна Игр июнь 1998

Перед нами очередной вполне доработанный экономический симулятор от I-Magic.

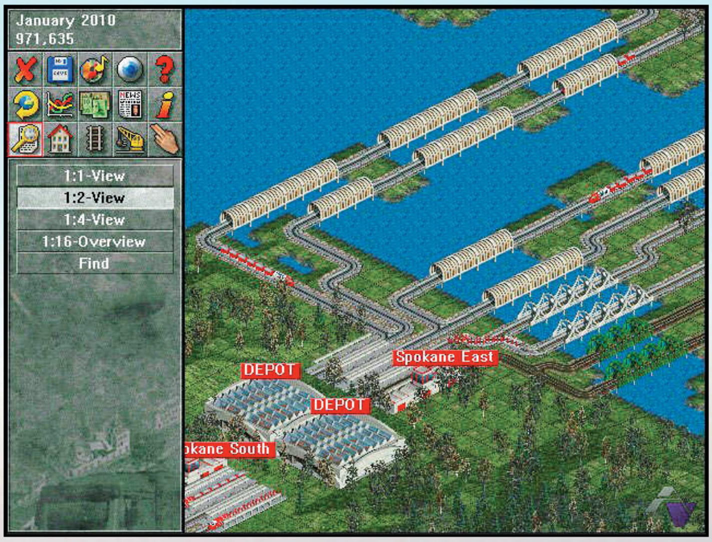
Платформа: PC
Жанр: **бизнес-симулятор**
Издатель: I-Magic
Разработчик: **I-Magic**
Требования к компьютеру: P-90, 16 Mb RAM, Win'95
Интернет: **www.i-magic.com**

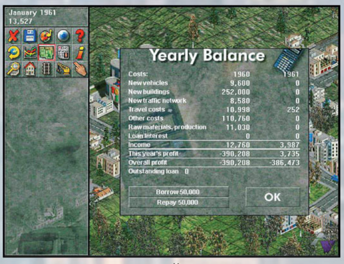


В основе своей графика очень сильно напоминает SimCity 2000

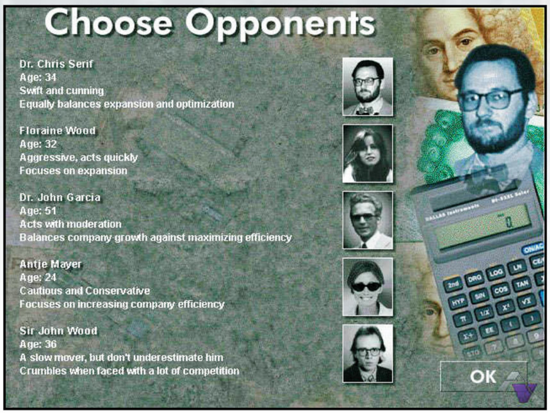
Общеизвестно, что деньги можно делать на чем угодно. Главное, чтобы действия, связанные с их добычей, не были уголовно наказуемыми, а доход был больше расхода. Правда, многие не имеют возможности реализовать свои гениальные способности бизнесмена на практике, и именно для таких людей предназначены экономические симуляторы. Как ни удивительно, игры этого жанра очень разные, и основной вопрос заключается в том, что считать симуляторами. Можно ли, например, назвать таковым SimCity 2000 или это участь монстров, состоящих из цифр, графиков и диаграмм? Действительно, если в первом случае экономическая модель сравнительно проста и даже примитивна, то во втором — она многомерна, сложна и максимально приближена к реальным условиям. Правда, и в таких симуляторах есть множества недостатков, основной из которых — отсутствие игровой атмосферы, графика в них уж чересчур примитивная, и даже ее разработчики порой предпочитают заменять цифрами и словами. Своеобразной попыткой убрать недостатки двух типов экономических симуляторов, сохранив при этом достоинства обоих, можно назвать новую игру от I-Magic под названием **Industry Giant**.

Суть игры состоит в следующем. На достаточно большой территории располагается множество населенных пунктов, размеры которых могут колебаться от небольших поселков до огромных мегаполисов. Как принято, в них живут люди, и у каждого есть свои маленькие материальные потребности в продуктах самого разнообразного характера. Как вы, наверное, уже догадались, именно нам и предстоит ублажать граждан, обеспечивая производство и доставку этих продуктов. Как выясняется, сделать это очень непросто, ибо между точками, добывающими и перерабатывающими сырье, и городами отсутствуют пути сообщения. Это, конечно, не главная проблема, но заниматься ею придется именно вам. Выяснилось, кстати, что продукты, вожделенные людьми, делятся на несколько категорий — это игрушки для детей, драгоценности, мебель и спортивные товары. Немного, но этого хватает. Ваша задача состоит в контроле за производством товаров, развитием различных отраслей индустрии, а также в поддержании экономического баланса.





Связь между городами и точками, добывающими сырье, осуществляется посредством обычных и железных дорог. Оба этих типа путей сообщения имеют достоинства и недостатки. Естественно, никому из граждан сырье не нужно, им нужны продукты из этого сырья, и именно потому вам придется построить фабрики в самих городах. В зависимости от того, какой тип товара вы выберете для производства, следует обеспечить и связь фабрики с точкой, добывающей необходимое сырье. После этого вы выбираете товар, который будет производиться, и начинаете следить за реакцией горожан, так как рано или поздно возникнет перепроизводство и потребуется создавать что-то другое. Кроме фабрик, вы можете строить в городах и другие типы зданий, которые по идее должны увеличивать продажи. У вас есть также противники, контролирующие другую территорию с городами и ресурсами. С течением времени в связи с ними у вас появятся новые проблемы. Вкратце такова экономическая модель **Industry Giant**. Чем дольше вы будете играть, тем больше у вас будет появляться проблем и возможностей с ними бороться, но самая суть перед вами.



Графика в игре почти никак не связана с экономической моделью. То есть, скорее всего, мы представляем перед собой множество окон, перечерченных графиками, исписанных цифрами и изрисованных диаграммами. Все это в игре есть, правда, в меньших количествах, чем можно было ожидать. А в основе своей графика очень сильно напоминает SimCity 2000. Изометрия, псевдотрехмерные обьекты, изменение масштаба — все это действительно ассоциируется с ним. Правда, символьность в графике все-таки осталась. То есть города выглядят неправдоподобно маленькими с десятком зданий и неизвестно куда уходящими дорогами. После первой схожести с SimCity 2000 это как-то неприятно впечатляет, но, между тем, на игровой процесс эта символьность никакого негативного значения не оказывает. В некоторых случаях восхищает детализированная анимация. Так, например, видно, как на лесопилке обрабатываются стволы деревьев, а в городах ездят настоящие машины — не белые точки, а именно машины. Впрочем, если присмотреться повнимательнее, то можно увидеть, как они неожиданно исчезают и также неожиданно появляются.

Однако почти все недостатки обычно связаны с графическим изображением игры. Например, при строительстве дорог возникает много сложностей, связанных с тем, что непонятно и не видно, проложена ли дорога в определенном месте или нет. А если нет, то непонятно иной раз, почему нельзя ее проложить в нужном месте. А вот несуразности в экономической модели игры обнаружить вряд ли удастся.

В целом перед нами очередной вполне доработанный экономический симулятор от I-Magic. Почти все сделано на высоком качестве, а отдельные недостатки касаются только графического движка игры. А во всем остальном **Industry Giant** один из наиболее выдающихся представителей своего жанра. **СИ**

Альтернатива:
Zapitalism Plus

Достоинства:
Отлично проработанная серьезная экономическая модель игры, а также несколько необычное графическое оформление.

V	1
S	1
I	1
G	1,5
O	1,5
A	1

Недостатки:
Все недостатки касаются в основном интерфейса, а также несколько неправдоподобной графики, которая уже не символьна, но еще и не реалистична.

Резюме:
Хороший экономический симулятор, который должен найти очень многих поклонников.

7

Дмитрий **ЭСТРИН**

PC

INTERSTATE '76 NITRO RIDERS

Старым фанатам новый набор сложных миссий, возможно, придется по душе ...

Платформа: PC
Жанр: **автострельбище**
Издатель: Activision
Разработчик: **Activision**
Требования к компьютеру: P-90, Win95, 16 Mb RAM, SVGA 1Mb, 4x CD-ROM
Сеевая игра: **модем, IPX, TCP/IP**
Интернет: **www.activision.com**

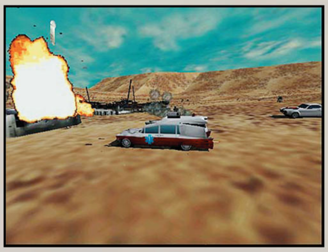
Достоинства: Заметно похорошевшая графика.

Недостатки: Отсутствие связного сюжета.

Резюме: Обычный набор добавочных миссий, зачем-то превращенный в отдельную игру.

V 1,8 | S 0,8 | I 1,4 | G 1,2 | O 1 | A 0,2

6,4



Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

В прошлом

году огромной популярностью пользовалась игрушка **Inter-state'76**. Не в правилах Activision оставлять такие вот хитовые игрушки без (сперва) набора дополнительных миссий и (затем) второй, третьей и т.д. частей. Вот мы и получили NitroPack (в Европе — NitroRacers).

Первое, что радует в новом творении заморских программистов — это вступительный мультик, выдержанный полностью в духе старой доброй **Interstate'76**, но только еще более покрутевший графически.

Итак, главное меню (сразу после титров) предлагает: выйти, заглянуть в опции, а также поучаствовать в двух игровых режимах: Melee и Scenarios. Ясное дело, что мы с вами тут же тыкаемся в эти самые сценарии. И нам дают набор миссий, проигрывать которые можно в совершенно произвольном порядке. Мало того — доскональное изучение заставляет сделать вывод, что авторы даже не потрудились миссии по порядку в меню расставить. Перед каждым заездом вы видите заставку с номером эпизода. Первый эпизод, как ни странно, действительно стоит первой миссией первого героя — Тауруса. Однако, чтобы найти четвертый или пятый, вам придется изряднейшим образом поискать.

По идее, в **NitroRiders** вы можете выступать в роли одного из трех известных нам по **Interstate'76** спиди-гонщиков: Тауруса, Джейд и Скитера. Время действия — незадолго до начала событий в «основной» игре, а именно: сразу после знакомства Тауруса и Джейд. После того, как вы выполните все пятнадцать миссий, раскиданных по этим персонажам (шесть — у Тауруса, пять — у Джейд и четыре — у механика), вам станет доступен еще один загадочный персонаж с набором своих боевых задач. Таков смысл всего этого дела.

А теперь давайте посмотрим на номера эпизодов в этих самых, изначально вам доступных, миссиях. Эпизоды у Тауруса (в том порядке, в каком они появляются в меню): 1, 3, 2, 17, 19, 4; у Джейд: 6, 7, 8, 18, 5; и, наконец, у Скитера: 11, 10, 9, 12. Порядок расстановки номеров эпизодов соответствует хронологии событий (хотя эти события и не связаны сколько-нибудь заметной сюжетной линией, но в данном случае это простительно, так как выдерживается стиль телесериала 70-х — когда каждая серия имеет свой сюжет).

Никакого постепенного апгрейда машины, как это было в **Interstate'76**, в **NitroRiders** нет. Перед миссией вы можете выбрать практически любое из существующих в игре транспортных средств: от бронированного спортивного кабриолета — до катафалка или длиннющего лимузина (к сожалению, нельзя полетать на вертолете или посидеть за рулем бензовоза), и снарядить оное средство в соответствии с собственным вкусом. При этом в левом нижнем углу экрана имеется список «рекомендуемых» для конкретной миссии транспортных средств.

Давайте теперь поговорим, собственно о миссиях. Тут, надо сказать, разработчики постарались на славу - хотя все это не обременено сильным сюжетом, задания весьма разнообразны и интересны. Есть среди них и стандартные - типа конвоя или, наоборот, нападения на конвой. Но есть и достаточно примечательные. Особенно всем запоминается та самая, «четвертая» миссия за Тауруса, которая на самом деле - семнадцатый эпизод. В ней некий маньяк заминировал автобус с детишками и тот взорвется, если разгонится быстрее 55 миль в час (или если Таурус начнет палить из пушки). Маньяк также перехватил каким-то образом управление этим автобусом и потому водитель оного бессилен что-либо сделать. Таурусу нужно остановить автобус с помощью собственной машины. Скажем прямо, звучит это, возможно, и заманчиво, однако на деле является натурально головной болью. Во-первых, выясняется, что автобусов два и который из них заминирован - неизвестно. Во-вторых, хотя у водителя и нет управления, он, тем не менее, постоянно вам сигналит (когда вы перегораживаете ему дорогу) и норовит объехать, при этом вполне грамотно пользуясь тормозами. В общем, создается сильное ощущение, что чего-то тут авторы малость не то недодумали, не то - недоделали. Остановить же автобус с детишками можно только при большой доле везения: если удастся его спихнуть в какой-нибудь каньон.

Помимо этого, есть в игре две гонки и масса историй про вертолеты. То вам надо по вертолетам определять место, где находится цель миссии; то эти вертолеты везут новое оружие, которое надо подтибрить; то на них летит босс преступного мира, который потом, в сопровождении коррумпированной полиции, будет гнать по трассе на своем бронированном лимузине. Особо приятен герой Скитер, хотя миссии с его участием ничем особенным не отличаются (он тоже ездит и тоже стреляет, при этом его, как вы уже знаете, можно посадить за руль любой машины), однако радует вечно оптимистичный настрой сонного механика и его манера вести переговоры.

Радует игровая графика. Естественно, на сей раз есть поддержка всевозможных 3D-акселераторов. Однако и без них все смотрится неплохо и бегает быстро. На дорогах вас ждут весьма разнообраные погодные условия и времена суток: придется поездить и по снежным скользким дорожкам, и по болотам, и ночью, и вечером, и в серый пасмурный день. Теперь есть возможность накладывать приборы типа спидометра и компаса прямо на картинку, убирая с экрана приборную доску, занимающую добрую его половину.

В отличии от своего американского близнеца под названием NitroPack, **NitroRiders** не содержит опции для апгрейда обычной Interstate'76 в Interstate Gold (где поддерживаются различные 3D-акселераторы). Почему — неизвестно, однако всем владельцам **Interstate'76** рекомендуют обращаться на сайт Activision в Интернете и скачивать оттуда патч. Собственно, когда-то давно Activision вообще обещала сделать NitroPack бесплатным для зарегистрированных пользователей **Interstate'76**. То есть, если у вас уже есть сама игра, вы залезаете на сайт и скачиваете оттуда дополнительные миссии. А вот если игры нет — можете купить этот самый **Nitro** и играть в него совершенно свободно. Однако потом планы, как и следовало ожидать, поменялись, — а жаль.

Впрочем, один серьезный плюс в **NitroRiders** есть — это мультиплеерная игра, когда толпа выбранных на свой вкус машин месится на трассе. Новшество - режим игры с захватом флага. Не думаю, что теперь все «квакеры» пересядут за рули мощных авто 70-х, однако определенному количеству «хардкорных» гонщиков это нововведение, безусловно, придется по душе. Еще одна вещь, которая радует в **NitroRiders** — это более интересный и понятный, в отличии от оригинальной игры, тьюториал, в котором почему-то Таурус учит Джейд (которая во вступительном фильме спасает этого темнолицего мужика от верной гибели от рук злых садистов) управлять машиной.

В общем и целом — не смотрите, дорогие товарищи, на то, что **NitroRiders** работает и без **Interstate'76**. Если вы с той игрой не знакомы, ничего интересного здесь вы не найдете. Однако старым фанатам новый набор сложных миссий, возможно, придется по душе, если вы можете жить без характерного для Interstate стильного сюжета и видеовставок. **СИ**

Альтернатива:
Interstate '76 Gold

MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN

PC

***Might & Magic VI* все равно является лучшим представителем классических RPG на сегодняшний день.**

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: 3DO
Разработчик:
New World Computing
Требования к компьютеру:
P-90 (рекомендуется 200), 16 (32) MB RAM, 4X CD-ROM, Win'95
Интернет: **www.3do.com**

Первый ветеран наконец-то сбросил старую шкуру и предстал перед избалованной публикой в своем новом виде. И кто бы мог подумать, что вечно опаздывавший с премьерами Might & Magic станет первым? Самый цельный и слитный RPG-сериал, за все годы своего существования ни разу не изменивший своей изначальной концепции, всегда бывший почетным третьим игроком в сражении между Origin и Sir-Tech, великий и любимый многими старыми поклонниками компьютерных игр, **Might & Magic** наконец-таки появился. И оказался на удивление хорошей игрой.

Might & Magic VI представляет собой прямое продолжение сюжетной линии игр **Heroes of Might & Magic**, которая постепенно из стратегического жанра все больше и больше переползает в родной для нее ролевой. Покончив с мирами Xeen, new World Computing поставили точку в эпохе RPG, и новая игра, несмотря на все свои многочисленные параллели, смысловые и магические заимствования, является попыткой некоего переосмысления идей жанра. Jon Van Caneghem вместе со своей старой командой, трудившейся над всеми играми сериала (редкий случай для игровой индустрии), сумел произвести на свет почти что абсолютный шедевр.

Раздел Review предназначен для выявления достоинств и недостатков игр, именно этим мы сейчас и займемся. В **Might & Magic VI**, как в любой другой солидной компьютерной RPG, после заставки и нажатия «New Game» следует выбор персонажей. Как и всегда, их четверо. Каждому из них надо назначить профессию из шести возможных классов, а также подогнать под свой вкус некоторые из параметров, наименьший показатель каждого из которых равен 7, а максимальный — 25. Первый маленький неприятный момент заключается в том, что все герои являются представителями человеческой расы, и, соответственно, времена, когда в одной кампании могли драться люди, эльфы и еще Бог знает кто, прошли. По всей видимости, с концепцией мира Enroth такой набор состыковываться не будет. Каждый из новичков, помимо этого, способен научиться четырем базовым навыкам, два из которых диктуются ему выбранным классом, а остальные — выбираются почти произвольно из списка. Исключение составляют лишь умения, по причине психологической несовместимости запрещенные для использования некоторыми классами. В процессе же игры количество умений заметно возрастет, и поэтому создание универсального героя в Mandate of Heaven вполне возможно. Уже в самом первом меню **Might & Magic VI** предоставляет вам целое громадье возможностей для изменения персонажей. Вы можете создать пару сильных бойцов и назначить двум другим участникам команды лишь вспомогательные роли, типа возможности идентификации предметов и починки снаряжения, или же можете предпочесть этому сбалансированную команду из «середнячков». В отличие от, скажем, «Аллодов», где начисление классов и умений ведется в геометрической прогрессии, в **M&MVI** за каждое свободное очко вы можете получить прибавку в единицу к любому параметру героя, так что развивать все стороны характеров персонажей вы можете совершенно беспрепятственно.

В книжке заклинаний у каждого героя имеются места для заклинаний всех стихий. Но вот использовать мы можем только то, что уже нашли или купили

Завязка игры традиционно проста. Ваша команда, чудом спасшаяся от жутких демонов, попала в обучение к одному чрезвычайно доброму магу, который в течение нескольких лет тренировал героев по своей особой методике. Вообще-то, судя по начальному состоянию персонажей, этого практически не видно. Но дело не в этом. Целью благородной четверки является восстановление справедливости. По отношению к пропавшему на поле боя с вырвавшимися на свободу демонами королю Роланду. Без него королевство медленно гибнет, наполненное темными силами, стремящимися окончательно уничтожить всю жизнь в этом мире. А народ ропщет и свирепствует — королевская фамилия во главе с малышом-престолонаследником и не умеющими управлять государством регентами исчерпала мандат людского доверия. Ну а по-магически, фэнтезийно рассуждая, потеряла Mandate of Heaven, свое право на царствование. Задача стоит непростая. Оправдать королевскую фамилию и уничтожить монстров, изгнав их с земель Enroth. К ее выполнению вы будете постепенно идти, квест за квестом.

Над городком опустилась ночь... Переулки пустеют... Нет, нет, не подумайте ничего плохого!

Основная идейная направленность **Might & Magic VI** — разнообразие. Разнообразие во всем — в заданиях, героях, монстрах, предметах. Надо признаться, игра делает все возможное и невозможное, чтобы не надоесть игроку. Пожалуй, такого сбалансированного и четко построенного экземпляра в жанре RPG мне видеть еще не приходилось. Мир **M&MVI** — самый крупный за всю историю сериала, он, фактически, способен включить в себя все миры пяти предыдущих игр, и даже более того, поскольку еще останется немало места. Удивительно и его построение. Карта игры сделана таким образом, что как бы подталкивает странника к действиям в нужном направлении. К примеру, начинается сюжетная линия на юго-восточной окраине мира, в городишке New Sorpigal. Оттуда ведет лишь одна дорога — она, соответственно, и есть правильная. По мере продвижения по игре, карта также начнет расширять границы, предоставляя все больше и больше свободы, с тем, чтобы игрок сам мог выбирать для себя цели и решать те задачи, которые он считает нужными. Содержание нескольких сотен квестов рассеяно по всему игровому миру, причем, все они удивительно разнообразны, несмотря даже на то, что зачастую бывают довольно-таки однотипны. Ну, в конце концов, что еще можно придумать, кроме розыска людей, поиска предметов и уничтожения «боссов»? Зато **M&MVI** так искусно вплетает одинаковые по сути задания в сюжетную линию, что они кажутся вполне оригинальными и каждый раз побуждают воображение к обрисовке все новых картин. Дизайн игрового мира — типичные **Heroes of Might & Magic**. Зонирование применялось в играх сериала и ранее, но только в **M&MVI** оно настолько явное. При этом имеются все типы территорий и ландшафтов, которые были предложены в стратегиях, включая даже драконьи островки с вулканами.

Мир **M&MVI** расчленен на кусочки, он не является цельным, как, скажем, мир в Ultima Online, и поэтому поначалу может показаться вам маленьким. Однако размеры его весьма и весьма трудно даже вообразить. Тем более поражает полное отсутствие «пустых мест». Чуть ли ни каждый квадратный метр в **M&MVI** использован по назначению, причем весьма и весьма рационально. Ощущение же нагроможденности обьектами, которое частенько посещает игрока в процессе общения с другими представителями жанра, здесь полностью отсутствует. Мир настолько органично построен, что в нем нет ничего лишнего. При всем этом, единственной условностью являются ящики с многочисленными полезными предметами, которые частенько валяются в достаточно укромных уголках, но все равно не отвечают на вопрос, что они там забыли (или кто их там забыл). Подозрителен и еще один забавный момент — в этих ящиках, как правило, можно

Достоинства:
Отменный сюжет и необыкновенно хорошо продуманная игровая концепция. Множество интересных нововведений, прекрасные системы развития персонажей, гигантский игровой мир.

Недостатки:
Недоработки в графике и отдельные мелкие проблемы.

Резюме:
Лучшая RPG на сегодняшний момент. В Might & Magic VI вам играть — не переиграть.

V	1
S	1
I	1,5
G	2
O	2
A	1

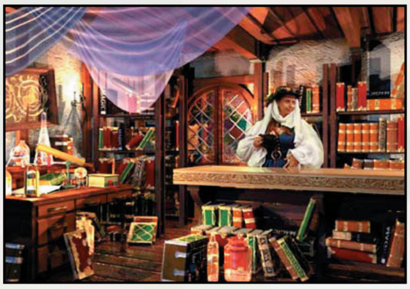
8,5

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

Вечерние пейзажи в игре скрашивают практически все графические недостатки

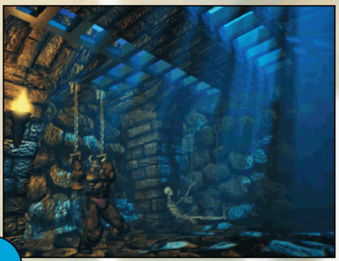
найти и золото. Но это, как вы понимаете, ограничение жанра. Как в платформерах почти невозможно существование ограниченного боеприпаса для «стандартного оружия по умолчанию», так и в RPG без ящиков с золотом, валяющихся прямо на дорогах, не обойтись. Это, правда, собирается сделать Ultima Ascension. Зато в **M&MVI** растения для приготовления различнейших снадобий собирать можно не только из ящиков, но и прямо на территории. Одним словом, можно заниматься гриболовством и стать ягодником. Для полного же эффекта понадобится чистая пустая посуда, в которую надо выжимать соки растений для этих самых potion'ов. Вот интересно — в удивительном мире **M&MVI** имеются не только пункты приема стеклотары, но и магазины по ее продаже. Не отдельные, конечно. Но в рамках крупных продуктовых. Туда же можно при желании сдавать и готовые соки с вареньями. Самым же интересным элементом является одна мини-игра. Дело в том, что смешав зелья из разных трав и ягод, можно получать совершенно неожиданные результаты. Надо сказать, что в **M&MVI** подобные алхимико-биологические эксперименты являются важной частью игрового процесса. Намешать можно таких зельев, которые совершенно спокойно превратят ваших героев чуть ли ни в суперменов. Делиться секретами кулинарии пока не буду. Чтобы закрыть тему, приведу еще один небольшой пример, повествующий о масштабах. От начального пункта New Sorpigal до ближайшего к нему замка Ironfist, если верить карте, порядка трех сантиметров (карта большая, где-то 50*50), а в игре путь займет два дня, и то если скакать на лошади. Пешком же — целых пять. Конечно, создатели игры могли сказать хоть двадцать, но все дело в том, что они в действительности пошли на соблюдение всех масштабов.

При быстрой прокрутке времени M&MVI показывает чуть ли ни самый красивый ролик всех времен и народов



Обещанные социальные взаимоотношения в **M&MVI** действительно имеют место. Правда, не в столь явно мере, как ранее писала пресса. Тем не менее, ваша команда имеет не только показатели репутации, которые строятся в зависимости от огромного количества факторов, но и, к примеру, рейтинг известности (fame), который всегда растет только вверх. Его показатели зависят от того, сколько человек по всему миру знают о вашем существовании, слышали что-нибудь хорошее или же плохое о вашей команде. Можно быть очень плохим и иметь отрицательную репутацию, но чрезвычайно широкую дурную славу. Разумеется, в основе своей популярность ваша зависит от нескольких базовых условий. Выполнение взятых на себя обязательств — одно из самых важных. Взяли квест — постарайтесь выполнить. Это повысит вашу репутацию. Невыполненное же задание может либо сказаться отрицательно на рейтинге, либо же не сказаться никак — все зависит от типажа квеста. Спасти дочку какого-нибудь знатного горожанина от монстров — это одно, дать возможность целому городу спать спокойно, защитив его от нашествий монстров, — это другое, а, к примеру, отнять у одного мага артефакт и продать другому магу — это третье. Есть и четвертое, и пятое, и даже двадцатое. Далее, ваша репутация в некоторой степени зависит от тона общения с гражданами государства. Какую линию вы предпочитаете вести — дипломатическую, дружественную, подчеркнуто-деловую или же какую-либо другую. Мир **M&MVI** смоделирован таким образом, что способен принять от вас как слезы, так и угрозы, и адекватно отреагировать на любое проявление эмоций. Немаловажным фактором в построении взаимоотношений вашей команды с обществом послужат деньги. Конечно, разбрасываться ими по поводу и без повода не всегда стоит, но в ряде случаев разумное жертвование денежных знаков «на благотворительность» может принести весьма неплохие результаты. Более того, это может быть весьма выгодно. К примеру, в храмах вас могут полностью вылечить за определенный взнос в копилку монахов. Поначалу священнослужители будут относиться к вам достаточно прохладно и будут требовать приличных сумм за восстановление здоровья, но постепенно, в случае вашей особой признательности ордену, они начнут делать скидки, которые постепенно доведут цену лечения до 5-10-процентов от начальной стоимости. Лечиться с успехом можно и в гостиницах, но в ряде случаев это не помогает. Особенно в начале игры, когда в пещерах велик шанс быть укушенным коброй или гигантским пауком. Отравления койкой не лечатся. Более того, гостиница всегда означает потерянные восемь часов, что для **M&MVI** является хоть и небольшим, но вполне ощутимым сроком.

Необыкновенно интересно в игре построены и отношения с гильдиями. Поскольку большинство умений, в которых вам предстоит практиковаться на протяжении всего времени, проведенного в Enroth, вам на начальном этапе недоступны, гильдии и их особые преподаватели являются чуть ли ни единственными источниками необходимых знаний. Просто так в здание любой из гильдий вас не пустят, поскольку для этого для начала надо получить членство, и, соответственно, каждое прошение рассматривается в индивидуальном порядке и при подкреплении из финансовых источников. То же самое касается и гильдий, которые торгуют различными предметами. Разумеется, оружия и прочих оборонительно-наступательных мелочей это не касается, но как только дело доходит до магии, членство в какой-либо из крупных торговых гильдий вам не помешает. Честно говоря, торговцы в игре слегка раз-



Битвы с более мощными и красивыми монстрами потребуют от вас множества усилий. Игра умеет хорошо манипулировать с уровнем сложности: сложно будет всегда. Ну а невыполнимых заданий, как известно не существует

дражают. Во все операции у них заложен весьма солидный процент прибыли, доходящий до 200%, так что процесс общения с ними — сущая мука. Пойдя навстречу реалистичности, New World Computing разделила все доступные в городах магазины на несколько основных типов — оружейные, экипировочные, магические, «тысячи мелочей» и прочие, таким образом заставляя нас постоянно мотаться между ними в поисках нужного предмета или в попытке сбыть ненужные вещи. Универсамов нет. Еще неприятнее то, что ассортимент товаров в таких магазинчиках весьма узок — нет практически никакого выбора. Все, что имеется в распоряжении у продавца, лежит на двух прилавках. На одном — стандартные item'ы, на другом — нестандартные. То есть, одни без магических прибамбасов и дешевые, а другие — с оными и дорогие. На волне ближней памяти «Аллодов» все очень похоже, но, кажется, в Nival'овском варианте сделано поудобнее. Но к этому можно привыкнуть. Что же бесит еще больше, так это то, что товары в магазинах обновляются не чаще раза в сутки, поэтому очередного «завоза» порой приходится ждать очень долго. За это время можно полподземелья разорить. Были бы potion'ы. А их, сами понимаете, днем с огнем не сыщешь. Впоследствии, когда ваша зависимость от предметов первой необходимости станет поменьше (большинство из них заменит магия), охотиться за ними придется пореже, так что раздражающий на первых порах недостаток исчезнет. Но самая большая странность игры заключается в некоторой кособокости NPC. Несмотря на то, что по городам ходит огромное количество крестьян, с каждым из которых можно внятно поговорить и расспросить о сотне различных вещей, каждого из которых можно нанять с тем, чтобы пользоваться их многочисленными услугами, включая немеряные познания в картах подземелий, типах монстров и ловушек, а также, многих других, все, буквально все персонажи NPC абсолютно неспособны к нормальному существованию. Да, днем бесцельно бродящие взад-вперед-вправо-влево-вверх-вниз их толпы наполняют улицы городов. Да, ночью их шатается маловато. Но, кстати говоря, куда они деваются ночью, я лично понятия не имею. Исчезают. Растворяются во тьме. А может, их кушают монстры. Нет, тогда они не появлялись бы утром. Напрашивается логичный вывод — ночуют у себя дома. Так вот, то-то и оно, что ни один из NPC никогда не заходит в здания. Кроме особо оговоренных случаев, когда так хочет сценарий игры. Недостаток, конечно, маленький, но весомый. Значит, даже гении и New World Computing пока не могут достичь такого уровня AI, чтобы искусственно созданный игровой мир (а особенно такой большой, как в **M&MVI**) мог жить не по законам сценариста, а по своим собственным.

Помимо упражнений в отдельных возможностях и попыток роста в параметрах, герои могут развиваться еще по двум весьма четко разграниченным линиям. Для каждого из классов персонажей имеются и шансы по улучшению навыков собственной профессии. Отдельными идейными направлениями этот способ похож на upgrade'ы юнитов в **Heroes of Might & Magic**. Так, маг превращался в архимага, серебряный рыцарь — в золотого и так далее. В **M&MVI** также задействована та же методика, только, разумеется, upgrade не будет таким легким. Увеличение же возможностей при переходе с одной ступени на другую будет весьма и весьма значительным. Герои более высокой ступени способны синтезировать заклинания быстрее своих младших товарищей, они получаются более мощными и разрушительными. Более того, для магов повышение класса автоматически означает значительное расширение возможностей по синтезу сложных заклинаний, а для воинов — повышение навыков боя. Еще интереснее второе направление роста. В каждом из умений, доступных для персонажа, он способен натренироваться до такой степени, что его навык владения оружием повысится столь высоко, что сможет перейти на другую ступень развития. В каждом из классов умений можно достичь степени Expert или Master, и в каждом из случаев это будет означать, что герой приобретет целый ряд новых возможностей. К примеру, Master Sword способен использовать два меча, держа по одному в каждой руке, а маг с повышенным умением какого-нибудь заклинания будет способен либо распространить его действие на более широкий радиус, либо изменить само свойство магического заклинания, сделав его более мощным и опасным. Это уже похоже на классы материи в Final Fantasy VII. Это очень удачная находка, поскольку именно она стимулирует к максимальному развитию характеристик персонажей.

Главное в любой RPG — это бои, и здесь **M&MVI** предоставляет весьма значительный набор возможностей. Прежде всего, он заключается в том, что бой может вестись как в реальном времени, так и в пошаговом режиме. Первый лучше всего подходит для многочисленных мелких стычек, которые не отнимут у вас ни времени, ни сил, а вторым лучше воспользоваться в тех случаях, когда требуется максимальная сосредоточенность. Есть и здесь один небольшой странный недостаток — двигаться в пошаговом режиме герои не могут. А враги — еще как. То есть, убежать можно лишь повернувшись спиной и мгновенным нажатием Enter, Shift и клавиши «вперед». И то, если противник не быстрее вас. Управлять поединком достаточно удобно, назначенные клавиши для «быстрого» заклинания очень облегчают и упрощают сражение. Не помешали бы, правда, несколько таких клавиш, поскольку со временем коллекция спеллов пополнится настолько, что только лишь одного «по умолчанию» хватать уже не будет. Интерфейс слегка странноват, но вполне усвоем организмом не только любителя RPG, но и нормального пользователя.

Перейдя к рассмотрению чисто технических возможностей **M&MVI**, придется как порадоваться, так и порядком огорчиться. Несмотря на то, что разработке движков для игры команда из New World посвятила очень и очень много времени, результат хоть и впечатляет, но совершенно не так, как хотелось бы. В наземных мирах совершенно четко чувствуется необыкновенный потенциал дизайна, придумавшего уникальную атмосферу, но заваленного невысоким качеством техники. Движок для 3D сегодняшнего дня просто-напросто стар. Несмотря на то, что это на данный момент самая совершенная технология в RPG на PC, радостнее от этого не становится. Да, полностью трехмерный мир радует, но его пикселизованность, наполненность спрайтовыми объектами (все люди и монстры и еще добрая половина мелких деталей), несколько отталкивает. В то же время, набор текстур необычайно хорош, а некоторые из них не стыдно было бы вставить даже в какой-нибудь Unreal. Самое

Вот и место старта — городок New Sorpigal. Мэрия, таверна, сеть супермаркетов и школ — все, что нужно для комфортной жизни. Вот только вокруг бродят монстры

лучшее, что есть в этом движке, это смена дня и ночи. Уверяю вас, такого спектра переходов и даже смены погоды на протяжении вечеров и утренних часов вы не видели нигде. Хотя увидеть встающее над морем солнце вам и не удастся, тем не менее,в данном вопросе команда разработчиков постаралась на славу. Кстати, в **M&MVI** есть даже ветер, а облака не висят уныло над территорией, а живенько так бегут по небу. Отличная свобода обзора, тянущаяся чуть ли ни до горизонта перспектива, отсутствие злоупотребления Z-буфером — все это очень хорошо. В то же время, поддержки 3D-акселераторов нет. Создатели игры объясняют это тем, что даже на самой маленькой карте объем текстур превышает 10 Мбайт, которых у современных 3D-акселераторов просто не найдется. Однако мы можем позволить себе надеяться на патч. Хотя и без него игра выглядит в целом достойно. Подземный движок Labyrinth, не в пример «открытому» Horizon, насыщен детализацией. Во-первых, неизвестно откуда взявшееся прекрасное освещение делает окружающий, как правило, весьма темный мир, очень и очень загадочным. Во-вторых, здесь текстуры подобраны еще лучше, чем на земле. В-третьих, почти никогда не бывает торможения. В-четвертых, каждый лабиринт, каждое подземелье, не в пример некоторых другим RPG, сделаны на редкость оригинально и даже с использованием совершенно различных текстур. Одно маленькое но. Некоторые из карт здесь чрезмерно велики и просто как-то не состыковываются с реальными размерами мира. Если город можно пройти насквозь за три-четыре минуты, но на пересечение некоторых, даже пустых подземных уровней, вам понадобится десять, а то и пятнадцать минут.

Музыка и звуковые эффекты (об этом можно было бы даже не говорить) традиционно на высоте. New World Computing всегда славилась чрезвычайно хорошей озвучкой и шикарными мелодиями своих игр. Одно маленькое замечание, правда, придется, сделать и здесь. Не так уж и много в игре строчек диалогов, чтобы позволить себе не озвучивать их. Это, конечно, дорого и неудобно, да и, к тому же, потребует дополнительного места, но все же... все же.. Будем надеяться, что в **Might & Magic VII** персонажи наконец-то заговорят.

Итог таков — несмотря на достаточно большое количество шероховатостей в графике, интерфейсе, игровом процессе и прочих аспектах игры, **Might & Magic VI** все равно является лучшим представителем классических RPG на сегодняшний день. И этот триумф будет продолжаться по крайней мере до выхода Ultima Ascension. Браво, New World! А теперь начинаем ждать **Heroes of Might & Magic III**.

СИ

Альтернатива:
Daggerfall

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

DOMINION: STORM OVER GIFT3

PC

Идеи, заложенные в Dominion, хоть и не выглядят сейчас революционными, достойны внимания.

Платформа: PC
Жанр: **RTS**
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: **Ion Storm**
Требование к компьютеру: P-133, 16 MB Ram (32 Recommended), 1 MB FAST SVGA Videocard, Win'95, DirectX 5.0a
Количество игроков: **1**
Интернет: www.eidosinteractive.com/dominion

Судьбе **Dominion** не позавидуешь. Как Unreal является признанным долгостроем в жанре FPS, так и эта игра один из самых долгих, с многократно переносимыми сроками выхода проектов в своем. Одно время даже казалось, что все — конец мучениям разработчиков. Ан нет, идеи, заложенные в **Dominion**, приглянулись команде Джона Ромеро. И игра все же выйдет. Вот только вряд ли она может рассчитывать даже на половину того успеха, который был возможен, если бы это случилось год назад. Причина проста: рынок RTS явно переполнен, причем, несмотря на серость основной массы продуктов, есть три-четыре игры, которые вполне могут претендовать на внимание и время большей части стратегов-любителей. Да плюс готовящиеся их продолжения и дополнения...

Но все же идеи, заложенные в **Dominion**, хоть и не выглядят сейчас революционными, достойны внимания. И после пристального изучения демо-версии мы готовы поделиться впечатлениями. Хотя сразу отметим, что приступали-то мы к изучению сего творения с известной долей скептицизма — настораживали и слишком большие сроки разработки, и новая команда разработчиков. Да-да, это не описка. Конечно, мнение личное, но дело-то обычное, что от известных личностей всегда ждут каких-то умопомрачительных шедевров, часто не сознавая, а чего собственно хотелось бы видеть. А получают... Да и сложно придумать что бы такое, создатель Doom и Quake может дать типичной RTS. Так что беспристрастности не гарантируем.

Все началось, когда при планомерном исследовании космического пространства представители четырех рас наткнулись на буй, передающий сигналы о некоем могущественном артефакте на поверхности одной планеты под названием Gift3 Messiah. Естественно, на ее орбите тотчас же появились флоты всех этих четырех рас, и «грянул бой». Но возникла небольшая незадача — на планету могли высаживаться только небольшие десантные корабли, несущие на борту лишь незначительные военные и строительные силы. Естественно, каждый из таких отрядов вынужден был решать либо локальные боевые задачи, либо организовывать строительство военно-производственной базы почти с нуля. Не правда ли, звучит до боли знакомо? Довольно ловкий сценарный ход, позволяющий подвести смысловую базу под странную сущность типичных RTS-миссий. Это, несомненно, плюс. Но вернемся к сюжету. Битвы между представителями разных цивилизаций кипели по всей планете и постепенно представители одной расы взяли верх и вплотную подобрались к таинственному артефакту. И тут-то их ждал сюрприз. Оказалось, что принятое сообщение не полно и первоначально это было предупреждение: не пей... тьфу ты!... не садись на планету, на ней злой компьютер (или не компьютер?) живет, он тебе больно сделает. И цель последней миссии неожиданна — уничтожить то самое «сокровище», в битве за которое было потрачено столько времени и сил. Ну что ж, сюжет куда лучше наших ожиданий (вспомните D и Q).

Графика... Увы и ах! Еще осенью прошлого года была бы очень впечатляющей. А сейчас только хорошая. Карты плоские и совершенно статичные, поскольку представляют собой заранее отрендеренную картинку. По этому поводу никак не изменяемую — воронок нет, леса не горят. Но — красиво. Зато не масштабируется и обзорная камера не вращается. Законы физики не соблюдаются — ни стрелять, ни видеть дальше с бугра вы не будете. Проходимость лесов оценить очень сложно, даже когда кажется, что пехотинец пролезает между деревьями, компьютер может считать по-другому. Unit'ы спрайтовые, анимированы по минимуму. Пехота очень мелкая, отличить одну разновидность от другой тяжело. Но настоящим шедевром является инженер — это такая черная «фигурка из проволочек», — основная цель которого отлынивать от обязанностей, чего он с успехом достигает с помощью прекрасной маскировки. Продолжим. Выстрелы выглядят посредственно, но вот попадания и взрывы... Это маленький шедевр. Все вышеперечисленное доступно в четырех разрешениях (от 640x480) и при минимум 30 кадрах в секунду (последняя фишка подчеркивается многократно, интересно, почему?). Качества роликов оценить не удалось, поскольку в демо-версии они отсутствуют.

Расы и их вооруженные силы. Обещано четыре совершенно разные расы, с кардинально отличными возможностями. Увы, в демо-версии присутствуют только люди, как всегда с самыми стандартными возможностями. Что, вообще-то, наводит на нехорошие мысли. Но даже у людей некоторая «оригинальность» есть! Как вам понравиться разведывательная машинка с МАЛЫМ радиусом обзора и ПОЛНЫМ отсутствием оружия? Прямо-таки летательные агрегаты гномов из Warcraft'a. Техника землян в сильной степени роботизирована и вызывает ассоциации со Звездными Войнами. Видовое разнообразие не поражает — автоматчики, парни с базуками, снайперы, танки, гаубицы и тому подобные штучки. Здания опять же обычны, оригинальными являются только некие силовые заборы, проницаемые для своих, но не для врага. Диверсанты не пройдут! В остальном же их полезность совсем не очевидна.

В одной из миссий обнаружилась стандартная подлость со стационарными защитными сооружениями — гаубица бьет дальше, чем башня. Это если гаубица КОМПЬЮТЕРА, а башня ваша. Если же вы атакуете вражью базу, то компьютер услужливо подъедет ВАШЕЙ пушкой в зону поражения башни. Причем, если раньше можно было «пошагово» подогнать пушечку на безопасное расстояние, то сейчас это сделать сложнее — сама она стрелять не будет, а вот если дать команду атаки с чуть большего, чем надо, расстояния... Save нам поможет, аминь!

Экономика. В игре два ресурса — человеческий и материальный. С людьми придумано хорошо — здания требуют обслуживающего персонала, с пехотой тоже понятно, танки не сдвинутся с места без экипажа. Хотя данный «ресурс» бесконечен, и скорость его прироста зависит только от количества соответствующих зданий. С материальным ресурсом дела обстоят необъяснимо гнусным образом. Он добывается из неких ям, заполненных зеленой жидкостью. Понять, сколько ее было первоначально и сколько осталось, мы так и не смогли. Но то, что в некоторых миссиях она может кончиться в самый неудачный момент, проверено на печальном опыте. Скорость добычи зависит от двух факторов — количества шахт и их энергообеспеченности. Транспортов (харвестеров) нет, что неплохо, но и перехватить коммуникации противника потому не удастся. Здания подлежат многочисленным апгрейдам... В общем и целом экономика хороша, но вот если бы знать, каковы запасы...

Интерфейс. Опять впечатление двоякое. За долгий срок это первая игра, в которой пришлось применить последнее средство — прочитать инструкцию. Для управления задействована почти вся клавиатура, правда, большая часть клавиш мало актуальна. Строительство очень удобно, панель занимает минимум места при максимуме функциональности. Для производства техники не нужно выбирать специфическое здание, достаточно просто переключить панель. Зато перемещаться с помощью мини-карты нельзя! Войска обладают широкими стандартными возможностями по управлению, плюс, рядом дополнительных особенностей. Например, пехота может приседать и залегать, что, в теории, снижает их уязвимость. Да и смотреть, как солдаты ползают, довольно смешно. В целом управление не вызывает глухого раздражения, но требует некоторого времени для освоения. И тщательного изучения описания возможностей войск.

AI. Впечатления в целом положительные. Компьютер агрессивен, и заскучать не дает. Но есть и настораживающие моменты. Защищали мы как-то базу. Конец ее был печален, но к делу это не относится. Так вот, несколько раз компьютер применял весьма сомнительную тактику: нападал мощными, но плохо защищенными гаубицами, практически без прикрытия другими войсками. Даже имеющиеся у нас в наличии жалкие пехотинцы оказались способны практически без потерь расправиться с несколькими такими группами.

Звук. Про музыку говорить не будем, по причине ее отсутствия в демо-версии. Звуковые же эффекты на очень хорошем уровне. Правда, некоторые эстеты (из соавторов) жалуются на резкость звуков, но если не забыть подключить сабвуфер и ввязаться в бой покруче...

Бедные соседи!

Мультиплейер. Тут по полной программе. До восьми человек. Со всеми возможными вариантами взаимодействия. Кроме, пожалуй, общей базы. В Интернет игра будет проходить на сервере Eidos.

Подведем итоги. По демо-версии, если брать в целом, можно сказать, что игра представляет интерес, несмотря даже на превысившие все разумные пределы сроки разработки. Да, есть недостатки. Но не смертельные, да и они еще могут быть исправлены. Но основное потенциальное достоинство — разные расы — оценить не удалось. Поэтому рекомендуем при принятии решения о том, достойна ли эта игра внимания, не спешить и перечитать наш следующий обзор по коммерческой версии **Dominion**.

СИ

Достоинства: Есть кое-что новое.
Недостатки: Недочеты в графике и перегруженный, неочевидный интерфейс.
Резюме: Недурно, но хита может и не получиться.

V 1,5 | S 1 | I 1 | G 1 | O 1 | A 0

5,5

Альтернатива:
Пара десятков новых игр

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

M1 TANK PLATOON II

PC

Страна Игр ИЮНЬ 1998

... имеет все шансы, чтобы занять одно из лидирующих мест среди себе подобных.

Платформа: PC
Жанр: **симулятор**
Издатель: MicroProse
Разработчик: **Microprose**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95
Интернет: **www.microprose.com**

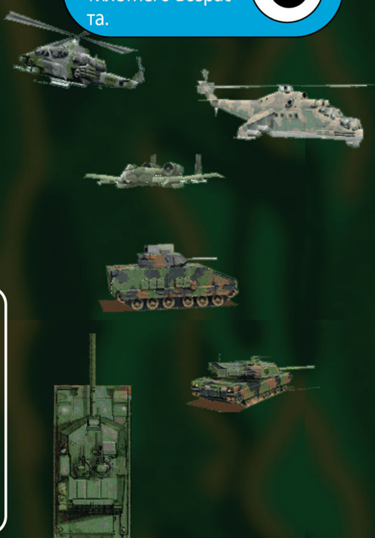
Достоинства:
Достоинства в основном относятся к жанровой принадлежности. Все-таки симуляторы танков выходят не каждый день. По крайней мере, поначалу играть интересно - интересно разбираться в интерфейсе и игровом процессе, интересно командовать экипажем, интересно следить за приборами,...

V 1
S 1
I 1
G 1
O 1
A 1

Недостатки:
...но после прохождения тренировочных миссий игра становится попросту скучна. Графика довольно стандартна, а более унылых пейзажей придумать вообще сложно. Недоработанный режим сетевой игры.

Резюме:
Могло бы получиться лучше. Но и то, что мы видим в результате, заслуживает определенного внимания. Хотя бы как сиквел игры десятилетнего возраста.

6



Дмитрий ЭСТРИН

Лет десять назад симуляторы были совсем другими. Весь реализм, который следовало бы хоть частично воплотить в графике, воплощался в гипертрофированных размерах в игровом процессе, и в результате получались жуткие монстры, внимание в которых приходилось сосредотачивать не на том, что происходило на экране монитора, а на клавиатуре. Теперь все поменялось почти с точностью наоборот. Графика в симуляторах стала куда красивее, нежели чем в реальности, в то время как интерфейсы в значительной степени упростились. Вот, кстати, чтобы проанализировать все те изменения, которые произошли за последние десять лет в жанре симуляторов, достаточно сравнить **M1 Tank Platoon** и **M1 Tank Platoon II** от MicroProse. Как это ни странно, различия очевидны. Но далеко не все настолько хорошо, как могло бы быть на самом деле.

Оригинальный вид на происходящее, не правда ли?

Очень эффектный ракурс. А на самом деле ничего особенного — просто над танком пролетел вертолет

Ночь, степь, костры... Или это танки горят?

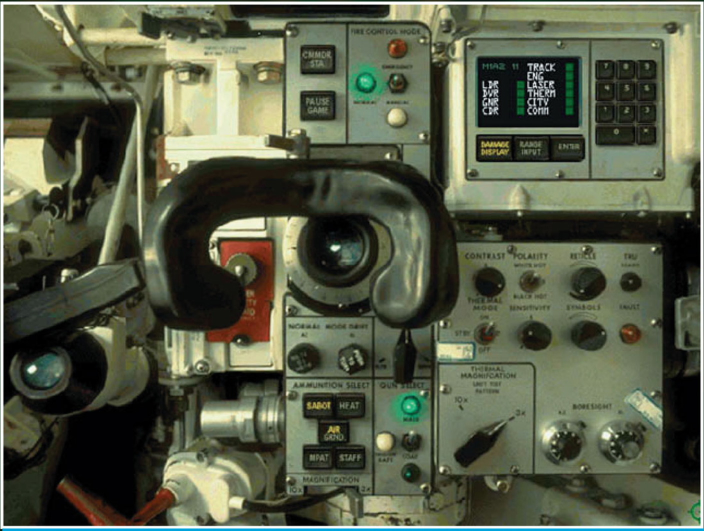
Итак, вы командуете танковым экипажем. «Командуете» в данном случае не означает «даете приказы», вам следует контролировать практически все действия своих подчиненных. В связи с этим в игре появился довольно неожиданный и весьма интересный аспект. Дело в том, что каждый член экипажа обладает своими характеристиками, то есть, один из них что-то делает лучше, а что-то хуже. Если бы все это отображалось в точных численных значениях, которые бы постоянно менялись, можно было бы говорить о ролевых элементах игры, однако этого авторы игры, к счастью, не стали делать. Нам достаточно и приборов.

На заднем плане очень оригинально горят танки. Как-то подозрительно дружно

Тренировочные миссии приобрели первостепенное значение — все становится более-менее понятным только после хорошей теории управления и командования танковым экипажем, скрепленной практическим применением новоприобретенных знаний. А потом можно уже приступить к делу, то бишь к кампаниям, которых в игре

Такие оживленные пейзажи попадаются редко. Но когда попадаются, становится так радостно!

Особенно красивы полигональные модели бронетехники, качественно детализированные и весьма реалистичные.



Приборы выглядят очень реалистично

Плоский дым временами просто раздражает

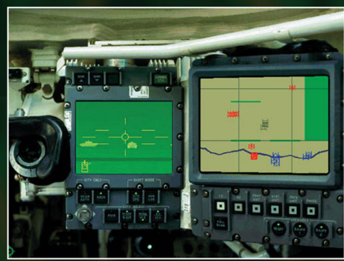
Динамическое развитие сюжета симулятора напрямую зависит от удачного выполнения или благополучного провала одной из миссий.

всего пять штук. Называются они вполне логично, по имени места, в которых проходит действие: Северной Африке, Дальнем Востоке, Молдавии и, что совсем удивительно, в Польше. Динамическое развитие сюжета симулятора напрямую зависит от удачного выполнения или благополучного провала одной из миссий. Чем больше вы проигрываете, тем меньше у вас шансов победить в кампании, потому что с каждым поражением играть становится все сложнее и сложнее.

Проработка игрового процесса оставляет желать лучшего. **M1 Tank Platoon II** создает впечатление привлекательной, но крайне несбалансированной игры. Порой даже непонятно, зачем там нужен игрок — кажется, что победы можно добиться безо всякого внешнего вмешательства. Хотя это и не так.

Бывают, например, совсем обратные ситуации, когда победить в сражении в принципе невозможно, чего бы ты ни делал.

Летом 1997 года, когда **M1 Tank Platoon II** находился в начальной стадии разработки, создатели игры еще не знали точно, стоит ли делать поддержку 3D-акселераторов. Было бы очень странно, если бы в финальной версии этой самой под-



держки не было. Все-таки прошел без малого год, за который графические стандарты смогли существенно измениться. Поэтому все выглядит, в принципе, неплохо. Особенно красивы полигональные модели бронетехники, качественно детализированные и весьма реалистичные. Минусом, причем очень большим минусом, являются откровенно бедные пейзажи. Эдакие пустыни, по которым можно кататься часами и не встретить ничего интересного. Конечно, когда враг атакует, на пейзаж не обращаешь внимания, однако во время передвижения становится невыносимо уныло — от горизонта до горизонта бескрайняя степь или пустыня. И ничего, что разнообразило бы столь безрадостную картину.

К недостаткам следовало бы отнести и совершенно недоработанный режим многопользовательской игры через Internet. Зачем он вообще нужен, непонятно. Скучно, единообразно и однообразно.

Если учитывать то обстоятельство, что игровой рынок не балует нас симуляторами танков, то **M1 Tank Platoon II** имеет все шансы, чтобы занять одно из лидирующих мест среди себе подобных. Только среди подобных. Во всех остальных случаях M1 — достаточно слабый продукт. Хотя поиграть стоит. Хотя бы для разнообразия.

Если смотреть издалека, можно сильно удивиться

СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

Альтернатива:
Spearhead

OUTWARS

PC

Так или иначе, прыжки являются основным украшением Outwars.

Платформа: PC
Жанр: **Shooter**
Издатель: Microsoft
Разработчик: **SingleTrac**
Интернет:
www.microsoft.com/games

В некоторых случаях, так сказать, отдельных локейшнах графика смотрится просто замечательно

К компании Microsoft все прогрессивное человечество относится сами знаете как. К играм от этой компании с недавних пор — достаточно настороженно. Опыт Age of Empires, даже при учете всех ее недостатков, показал, что Microsoft не только операционные системы издавать способна. Теперь же, по прошествии достаточного времени софтовый гигант начал собирать под своими знаменами все большее количество разработчиков. Как правило, это либо новички игрового рынка, либо уже показавшие способности в малобюджетных играх молодые команды. Случай же с SingleTrac почти что уникален. Ведь за именем этой фирмы стоят добрые несколько процентов продаж PlayStation, получившиеся из успеха таких игр как Jet Moto и Twisted Metal. Новичком назвать эту компанию язык не поворачивается — а, значит, следствие одно: Microsoft теперь не просто «ищет таланты», а все же пытается любой ценой прорваться на игровой рынок. Соответственно, и затраты компании на новые проекты несколько возросли. Об этом можно судить хотя бы по тому, какой неимоверный шум был поднят в прессе из-за последней игры **Outwars**. А ведь, в сущности, ничего особенного, феноменально интересного в игрушке нет. А уж из неимоверно концептуальных рисуночков и скриншотов вообще до самого последнего времени понять ничего было нельзя. Прояснять ситуацию пришлось на месте. Коробка с **Outwars** — справа, ручка и бумага — слева. Монитор по центру — хотя это уже не так важно.

Сказать честно, разбираться в сюжете подобных игр — самая распоследняя глупость. Разумеется, как обычно, зеленый новичок противостоит темным силам, превращается в профессионала, возглавляет сопротивление, а дальше — как решит автор сценария сиквела. Для нас же с вами важно совсем другое — средство передвижения. Здесь все далеко не так просто, как бывает в некоторых других играх — двигаться придется на своих двоих, но тело ваше при этом будет облачено в некий суперменский скафандр с реактивным рюкзачком. Достигается интересный эффект — вроде бы человек и двигается вполне естественно, но вот мощь — как у приличного робота из MechWarrior. И ракеты, и мины, и бомбы, и обычные патроны — в вашем распоряжении все, что только душе угодно. Вдобавок ко всему, от достаточно тяжелого костюмчика (по крайней мере, выглядит он так, будто весит тонну) ваш герой приобретает несколько необычные навыки прыгания по местности и быстрого бега. Избежать конфуза помогает лишь то, что местом действия является точно не наша планета, а посему гравитация может быть какой угодно, в пределах фантазии и смелости разработчиков. Вот только неожиданно SingleTrac, и раньше не старавшаяся проявлять особенную реалистичность в своих проектах, сделала странные выводы. Поскольку планета не наша, а мир, строго говоря, достаточно фантастический, можно делать так, как захочется, не взирая ни на какие ограничения. Похоже, мало образованным программистам не очень хорошо известен факт, что гравитация гравитацией, а физика для всей Вселенной одинакова. Но не будем заострять внимание — жанр такой.

Противник разлетается на тысячи кусочков. Сколько было полигонов — столько и разлетелось

Рассматривая игровой процесс, следует сразу же забыть о существовании SpecOPS. Несмотря на внешнюю обманчивую схожесть, игры не похожи как день и ночь. Хотелось бы добавить — как помойка и чудесный парк. В последовательных миссиях, о которых вам необыкновенно красиво рассказывают прекрасные анимации, вам предстоит постоянно повторять одни и те же действия, без конца и без края уничтожая, вырезая, шинкуя и взрывая все или почти все на своем пути. Некоторые восхищаются разнообразием миссий — да где оно, это разнообразие? В том, что в одной битве надо уничтожить кубик по имени склад, а в другой — такой же кубик по имени бункер? В том, что каждый раз вам на выбор (под экономическим давлением) предоставляются различные типы оружия, причем, в зависимости от желания игры некоторые виды вооружения временно будут исчезать из магазина, а кое-какие появляться взамен, чтобы потом также своеобразно покинуть прилавок. Не это ли гениальный симулятор коммунистического общества, когда даже оружие для обороны Родины приходится «доставать»? Итак, после краткого курса обучения, в течение которого вас, главным образом, учат быстро убегать от превосходящих сил противника, героя и его партнеров зафутболивают на поле боя. Поначалу все выглядит попросту великолепно — свобода передвижения и действий, полная независимость в выборе дела, которым следует заняться в первую очередь. Достаточно тупой, но не слишком ме-

Навешать оборудования можно достаточно. И выбор есть. Но только не всегда

Достоинства:
Приятная компания, плавное введение игрока в курс дела, достаточно интересный набор оружия и чрезвычайно хорошее звуковое оформление.

V	1
S	1
I	1,5
G	1
O	1
A	0,5

Недостатки:
Средняя графика, порой переходящая в откровенно плохую, не слишком удобное управление и неинтересный multiplayer.

Резюме:
Приятный на первый взгляд, нормальный со второй миссии и скучный, начиная с третьей. Стандартный шутер.

6

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

шающий напарник. И туча противников. Правда, как выясняется, они также не очень умны и охотиться за вами по всей карте не собираются. Еще один немаловажный момент — сложность прицеливания. Знайте, что в **Outwars** перекрестие мишени совершенно не укзывает на место попадания боевого средства. Оно только интеллигентно указывает направление. Попадет ли снаряд выше цели, ниже ее — никого не волнует. Как правило, получается так, что целясь в дальнюю мишень, вы просто попусту тратите патроны, зарывая их в землю в сотне-другой метров от противника. Что касается способностей к реактивному художественному скаканию по платформам, здесь **Outwars** предоставляет поистине неограниченные возможности для самосовершенствования. Вообще манипуляции с вашим гипердвигателем можно было бы выделить в отдельную игру. Помните, на старых-старых компьютерах и даже программируемых калькуляторах были игры, в которых, как правило, надо было обеспечить безопасную посадку космического корабля. С помощью одной команды — включения/выключения двигателей. В **Outwars** вам предстоит вспомнить давно забытую забаву, правда, задача в данном случае несколько изменена и даже упрощена. Разбиться вы не можете, но вот промахнуться мимо желанной платформы — запросто. Надо сказать, что прием был успешно использован еще раньше, к примеру, у LucasArts в Shadows of the Empire, но только здесь применение его стало неотъемлемой частью игрового процесса, причем, далеко не худшей его частью. Раздражает, правда, то, что управлять заносами героя просто нет почти никакой возможности. Так или иначе, прыжки являются основным украшением **Outwars**. Теперь перейдем к менее приятным сторонам игры.

Графическое оформление для SingleTrac всегда было частью состязания — так уж получалось, что почти всегда играм этой компании противостояли более мощные аналоги как по части графики, так и, частенько, по качеству самой игры. Выжать максимум возможностей из минимума средств — это то, к чему приучены не избалованные «нинтендой» программисты из SingleTrac. Получив в свое распоряжение всю мощь PC и 3D-акселераторов (принципиально был выбран родной Direct 3D), создатели графических шедевров на PlayStation несколько растерялись и предпочли все тот же минималистский подход: низкое качество изображения — высокая скорость. Понять это можно, но вот простить — навряд ли. В некоторых случаях, так сказать, отдельных локейшнах графика смотрится просто замечательно, но это продолжается только в течение того времени, что герой стоит на месте. Стоит ему тронуться, и груда пикселей, размазанных по стенам и земле текстур опять придет в свой нормальный вид — пляска до потери сознания. «Закрытые» миссии в ограниченном пространстве также выглядят далеко не лучшим образом. Казалось бы — вот где можно улучшить графику — ведь не нужные дистанции, и широкие поля можно смело запихнуть в z-буфер, ан нет. Не получается, пусть уж все останется как есть. К счастью, звук не постигла та же участь. Более того, на моей памяти впервые в игре этого жанра настолько грамотно срежиссировано звуковое и музыкальное сопровождение. Совершенно уникальные по духу мелодии завораживают настолько, что иногда просто-напросто отвлекают от самой игры. Кое-какие треки рождают неожиданные параллели, такое чувство, будто игра является частью StarWars. Не вполне понятно, как это происходит, но нельзя не учесть, что музыка способна творить атмосферу ничуть не хуже, чем туман или сомнительные спецэффекты.

Приличная карта и вполне понятный брифинг перед заданием

Outwars, следуя поголовной моде, обзавелся multiplayer-режимом, и в данном случае отказать в оригинальности игре будет достаточно сложно. Однако это не значит, что все задумки авторов интересны. Среди множества режимов многопользовательской игры можно выделить достаточно забавный режим Assassin, в котором каждому из играющих дается своя собственная цель, обьект для охоты, Cyborg, где один участник обязан удержать в своих цепких руках артефакт (отдаленно напоминает Capture the Flag) и Team War, в котором распределение на «своих» и «чужих» ведется по группам. Однако игре не достает главного — возможности совместно проходить кампанию. Этот, казалось бы, совершенно очевидный и простой шаг создателями Outwars сделан не был, а остальные режимы многопользовательской игры хоть и способны позабавить в течение получаса, особого удовольствия никому не доставят.

Наверное, это участь SingleTrac делать средние игры. Как на PlayStation ни разу не получилось совершить революции, так и с переходом под крышу Microsoft талант и оригинальность мышления с неба не свалились. Престиж появился, деньги в карманах также завелись приличные, но вот уважения со стороны всеобщей массы игроков, из тех, что ждут и лелеют мечты о продолжении так полюбившихся им игрушек, открывают фэн-клубы, посвящают предмету вожделения странички в Интернете, у SingleTrac, наверное, так уже и не появится. Ну а **Outwars** — игра хорошая, но долго в нее играть скучно, даже пройти до конца не хватает ни терпения, ни сил. Средний эшелон. И как ни печально это признавать, посредственность в самом своем натуральном воплощении.

СИ

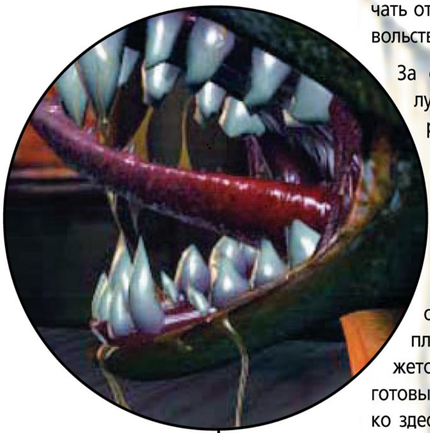
Сергей ОВЧИННИКОВ

Альтернатива:
Terra Nova, MDK

PARASITE EVE

Достоинством PE являются проработанные и реально одушевленные персонажи ...

Платформа: PlayStation
Жанр: **Приключение/RPG**
Издатель: Square
Разработчик: **Square USA**
Кол-во игроков: 1
Интернет: **www.square.co.jp**



Такого высокого качества исполнения видеофрагментов мы еще не видели

Достоинства:
Проработанные персонажи, интересная история и неподражаемая атмосфера делают эту игру достойной внимания.

Недостатки:
Неудобное управление, недоделанная система боев и общая недоработка самого игрового процесса мешают получить удовольствие от продукта.

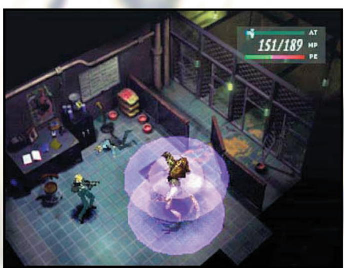
Резюме:
Если рассматривать PE как интерактивный роман, который можно с большим интересом «прочесть» пару-тройку раз, то этот продукт удался на славу и заслуживает более высокой оценки. Если же смотреть на PE как на видеоигру, то сразу становятся видны ее многочисленные огрехи в игровом процессе.

V	1,5
S	0,5
I	1
G	1
O	1,5
A	1

6,5

Parasite Eve, первый и, наверное, последний проект американского отделения Square, является одной из тех игр, которые вызывают неоднозначную реакцию. Все вроде бы в ней до боли знакомо по другим произведениям (Final Fantasy 7, Resident Evil), и в то же время спутать ее с любой другой игрой будет довольно сложно. И если вы вспомните мою прошлую статью о ней, которая появилась в предыдущем номере журнала, то заметите некоторую разницу в моих суждениях. Все дело в том, что я попытался взглянуть на эту игру по-другому, без оглядки на те произведения, которые были ее явными прародителями. Таким образом, постепенно, шаг за шагом, я стал получать от нее все больше и больше удовольствия. И вот почему.

За свою долгую историю, Square лучше всех в индустрии научилась рассказывать истории, наделять жизнью персонажей своих игр и создавать в них необходимую атмосферу. **Parasite Eve** не стала исключением из правил. Но в этой игре компания пошла еще дальше, отодвинув сам игровой процесс на второй план, полностью заслонив его сюжетом. Обычно за такие штучки мы готовы раскритиковать любого, однако здесь случай особый. Square сразу предупреждает нас, что перед нами не какая-то обычная игра, а некая «кинематографическая RPG». Иными словами, целью разработчиков **PE** было создание нового типа развлекательной продукции, того иллюзорного интерактивного кино, о котором было так много разговоров года три тому назад. К сожалению, в процессе его создания ребята из Square USA немного схалтурили, но, в общем, их работа показывает, что настоящее интерактивное кино уже не за горами.



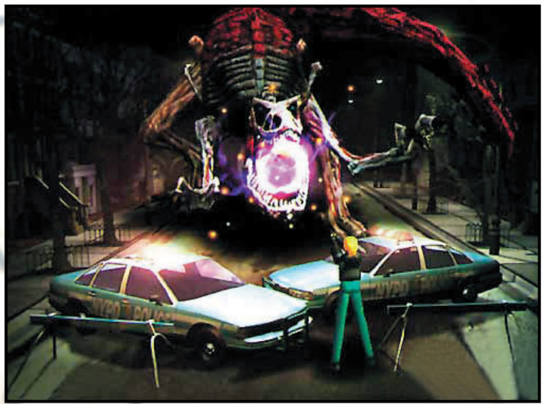
Итак, начнем с завязки истории. 1997 год, канун рождества, Нью-Йорк. Молодая сотрудница 17-го отделения полиции Aya Brea отправилась со своим спутником в Carnegie Hall послушать оперу. Все идет хорошо: играет музыка, поют артисты, в общем, все как обычно. И вот на передний план сцены выходит главная героиня спектакля, и ее взгляд встречается со взглядом нашей молодой полицейской. На этом все хорошее заканчивается. Eve, а именно так зовут эту «певицу», приходит в бешенство и начинает вершить свое черное дело. Ни с того ни с сего окружающее ее люди начинают вспыхивать как свечки, и вот, спустя несколько мгновений, весь театр оказывается в огне. После этого катаклизма в живых остается только Aya, да ее кавалер. Отпихнув своего дружка, наша боевая героиня направляется к сцене, чтобы навести порядок, и с этого момента и начинаются ваши настоящие приключения. Как станет ясно в процессе раскрытия сюжета, Eve пришла на Землю, чтобы установить там свой порядок. И единственным человеком, на которого не действуют ее чары, является наша ненаглядная Aya, которая, кроме пистолета, умеет пользоваться и своими таинственными психическими силами. В свою очередь Eve наделена способностью не только сжигать заживо людей, но также управлять их сознанием, превращать их в биомассу и создавать из любого одушевленного предмета монстров. И все это она способна проводить на молекулярном уровне, против чего у Aya имеется своя защита. Ее клетки обладают возможностью самостоятельно бороться против этой заразы, из-за чего ей и досталась такая опасная работа по искоренению из нашей жизни этой паразитки Евы. Скажу сразу, сюжет этой игры построен довольно профессионально и может легко соперничать с любым голливудским триллером хорошего качества. Он действительно захватывает и заставляет переживать, и в этом состоит главное достоинство всей игры. Вторым достоинством **PE** являются проработанные и реально одушевленные персонажи, которые также вызывают определенные эмоции. В общем, игра действительно обладает всеми качествами хорошего кино, начиная от захватывающего сюжета, отличного музыкального сопровождения, проработанных персонажей и заканчивая сумасшедшими спецэффектами. Одним словом, Square не зря пригласила для работы над этим проектом многих известных деятелей кинематографа. И теперь, набравшись у них опыта, компания сможет делать еще более захватывающие воображение игры. Единственное, что осталось по этому поводу напомнить, так это то, что после завершения данного проекта все его создатели были уволены, так как на оплату их труда у Square уходило слишком много денег.

Но не все так радует в этой игре, как хотелось бы. Существует в ней и целый ряд раздражающих факторов, которые мешают игроку и зрителю получить максимум удовольствия. Начнем с кинематографической части. Самым главным упреком в адрес разработчиков с нашей стороны стало полное отсутствие в

Борис **РОМАНОВ**

игре живой речи. Таким образом, эта игра возвращает нас в мир немого кино, а это не очень способствует получению максимального удовлетворения. Второй упрек уже касается самой графики, которая ни на шаг не ушла от стандартов Resident Evil. К сожалению, Square не удалось избежать всех известных PlayStation'овских проблем с графикой, и картинка на экране выглядит не настолько привлекательно, как хотелось бы. В игре вообще не задействована работа с освещением, угловатые фигуры персонажей не сглажены, текстуры на них не особо радуют глаз своим качеством (исключение составляют некоторые боссы, которые выглядят очень приятно). Анимация персонажей также не на высоте, и в движении герои подчас напоминают роботов. Тогда почему игра за графику получила целых полтора балла? А всему виной те многочисленные видеовставки, которыми эта игра просто изобилует. В общем, такого высокого качества исполнения этих фрагментов мы еще не видели. Кроме этого, сама постановка данных сцен просто потрясает — сразу видно, что над ними работали настоящие профессионалы, а не околоигровые любители.

Теперь перейдем к самому игровому процессу, в котором мы нашли сразу несколько фундаментальных недостатков. Начнем с того, что Aya передвигается по игре очень и очень медленно. И тут даже не помогает наличие кнопки бега. Кроме всего прочего, управление персонажем вряд ли можно назвать отзывчивым, и этот факт постоянно будет действовать вам на нервы. Но этого мало. Используемая в игре технология, когда на статичный задний план накладываются полигонные модели, в этой игре показала абсолютно все свои недостатки. Чтобы сэкономить место на диске, разработчики сократили количество задних планов, описывающих ваше местоположение. Поэтому очень часто вы оказываетесь в такой ситуации, когда камера находится очень высоко или далеко, чтобы разглядеть в деталях окружающую вас обстановку. Кроме этого, порой просто не ясно, где находится вход и выход, откуда вы пришли, куда направляетесь, куда можно пойти, а куда нельзя, и вообще, где вы конкретно находитесь. В FF7 эта проблема была частично решена с помощью вызова специального курсора, а в этой игре такой возможности нет. И это еще не конец проблем. Статичный задний план также не дает вам понять, какая из частей интерьера является просто декорацией, а какая помещена туда с определенной целью. Например, некоторые двери шкафов можно открыть, а некоторые нельзя (почему?), некоторые предметы можно посмотреть, а некоторые — нет. Еще одна проблема касается непосредственного взаимодействия с этими предметами и частями заднего плана. В частности, чтобы открыть дверь, вам надо точно встать напротив ручки, а в таком псевдотрехмерном мире с постоянно меняющейся перспективой это сделать нелегко. Или, к примеру, вы решили запомниться. Для этого вам надо подойти к любому работающему телефону и «позвонить». Опять же, непонятно, почему мы должны подходить к ним строго с определенной стороны, чтобы все сработало. Вторая фундаментальная ошибка разработчиков игры лежит в системе боев. В своей основе она напоминает собой систему FF7, только с добавлением свободы перемещения. Тут сразу возникает несколько проблем. Во-первых, во время боев задний план остается полностью статичным, и поэтому перспектива на происходящее не меняется. По этой причине вы очень часто будете получать «увечья», просто потому, что не сможете увидеть, насколько далеко героиня находится от врага, который закрывает на нее обзор. Теперь вспомните про неотзывчивое управление и представьте себе, как вы себя там будете чувствовать. И опять это еще не все. Во время боев свобода вашего перемещения чаще всего ограничена небольшим пятачком, на котором, кроме вас, находятся еще и враги. Таким образом, увернуться от атак, одновременно не задев врага, становится просто невыполнимой задачей. Пошли дальше. В бою вы можете применять либо оружие, либо несколько вариантов магии, но, в основном, весь бой сводится к стрельбе по разным целям. Теперь вспомните, что большинство боев в RPG протекает довольно продолжительное время, и вы поймете, насколько скучным со временем становится однообразное уничтожение врагов.



Теперь посмотрим на систему управления инвентарем. Здесь также не обошлось без ошибок. Так же, как в Resident Evil, количество предметов в вашем распоряжении ограничено. Но в этой игре оно, хотя бы, постоянно растет. Тем не менее, такого полезного свойства, как в RE, когда ненужный предмет вас попросят выбросить, здесь нет. И вот вы ходите с кучей непонятных ключей, не зная, нужны они вам или нет. А место, тем временем, они занимают приличное. И еще. Если у вас в загашнике все ячейки заполнены, то вы не можете взять необходимый вам предмет, скажем, у какого-нибудь персонажа или из шкафа. При подходе же к сундукам вам хотя бы предложат поменять один предмет на другой. Только мне все равно непонятно, почему в большой сундук я могу положить только один предмет, а не несколько, как в RE.

Ну что, играть в **Parasite Eve** вы все еще хотите? Я вот лично, после прочтения собственной статьи, пришел в ужас от того гигантского количества ошибок в игровом процессе, которые бросились в глаза. Но не печальтесь, все эти недочеты во время игры как бы размазываются и уже не кажутся такими огромными. Тем не менее, они есть и о них нужно сказать.

Подводя итог, можно смело заявить, что в эту игру стоит сыграть только ради одной истории и атмосферы. Но после того, как вы пройдете **Parasite Eve** один раз, возвращаться к ней вы вряд ли захотите. И в этом аспекте данный продукт действительно встал в один ряд с популярными сегодня детективами и триллерами. А вот до полноценной ИГРЫ этот проект так и не дорос, а жаль. Теперь будем ждать восьмую Final Fantasy, которая, быть может, будет лишена всех вышеперечисленных недостатков.

СИ

Альтернатива:
Resident Evil

Борис **РОМАНОВ**

BLASTO

PS

Blasto, по задумкам Sony, должна была стать ее самым продвинутым и мощным проектом за всю историю.

Платформа: **PlayStation**
Жанр: стрелялка
Издатель: Sony
Разработчик: **SISA**
Кол-во игроков: 1
Интернет:
www.playstation.com

Достоинства:
Привычный и не на что не претендующий игровой процесс.

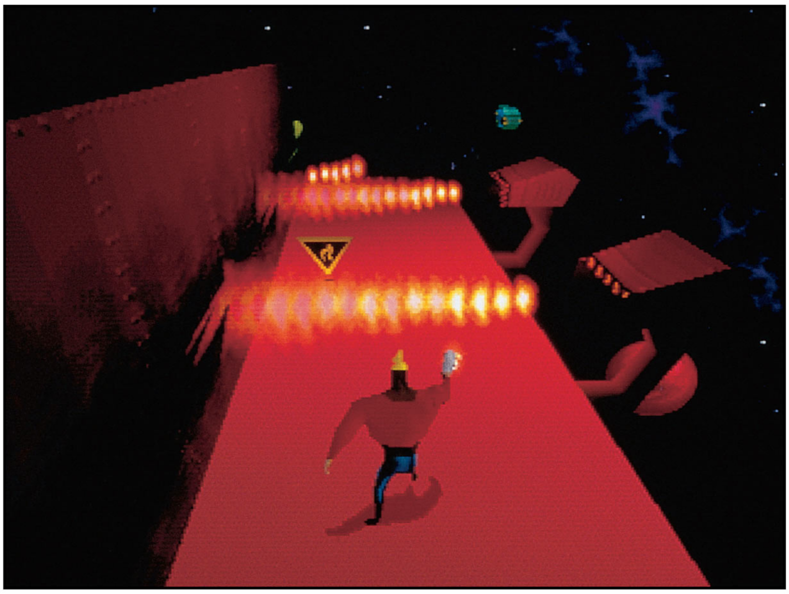
Недостатки:
Слабая графика, неотзывчивое управление, неудовлетворительная работа камеры, плохой дизайн уровней и отсутствие оригинальности.

V 0,5
S 1
I 1
G 1
O 0
A 0

Резюме:
Практически полный провал.

3,5

Впервые о существовании проекта Blasto нам стало известно примерно год назад. Тогда представители американского отделения Sony начали вовсю рекламировать его, как чуть ли ни «второе пришествие» PlayStation и реальный вызов играм на платформе Nintendo 64. Потом была выставка E3, на которой эта игра не смогла привлечь к себе особого внимания. Тогда Sony решила повременить с выходом этого проекта и перенесла его выход на весну этого года. В принципе, любой игре продление сроков ее разработки обычно идет на пользу. К сожалению, **Blasto** эта аксиома не коснулась, и теперь, когда у нас на руках оказалась окончательная версия этой игры, нам остается лишь развести руками и извиниться перед читателями за то, что мы в свое время поверили Sony и без малейшей доли сомнения опубликовали блистательное preview этой «игры».



На самом деле нам до сих пор не понятно, как вообще такое могло произойти с **Blasto**, игрой, на которую издатель потратил столько времени и средств. На ум приходит только одно объяснение: Sony просто расслабилась и почивает сегодня на лаврах. Ее приставка пользуется бешеной популярностью, независимые разработчики пока не собираются оставлять эту платформу без своих произведений; в общем, все пока идет хорошо. Однако, все это мы уже не раз видели, и небольшой экскурс в историю может легко показать, к чему может привести Sony такая политика.

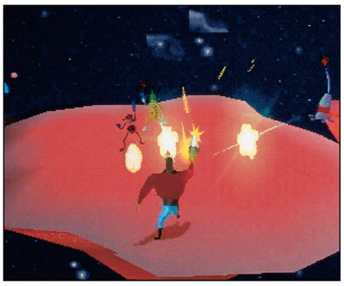
Давайте вспомним Atari, пионера рынка видеоигр. Ее игровые компьютеры пользовались бешеной популярностью, а сама компания наслаждалась гигантскими прибылями от своей деятельности. Скажем больше. За всю историю экономики Соединенных Штатов ни одной другой компании не удавалось зафиксировать такой бурный рост своих доходов. Atari просто распирало от своей значимости. И что мы видим сейчас? Ее просто нет, и все потому, что в один прекрасный момент компания начала ссориться с разработчиками и, заодно, перестала следить за качеством своей продукции. Затем была Nintendo со своей 8-ми битной приставкой, которая в течении пяти лет занимала практически 90% рынка видеоигр. К концу 80-х годов Nintendo также впала в подобное состояние ощущения своей незаменимости, и начала диктовать условия другим. К счастью, качество ее продукции оставалось на высоте, но и это не спасло Nintendo от участи Atari, и уже в начале 90-х годов ей пришлось отдать львиную долю рынка 16-ти битной приставке от Sega. Но это еще не конец истории Nintendo. У себя на родине компании удалось снова удержать более 80% рынка и снова поверить в свою незаменимость. Nintendo не на минуту не сомневалось в своей мощи и правоте и пошла наперекор всем, выпустив свою 64-битную приставку на картриджах. И, знаете ли, никто не сомневался в том, что, увидев трехмерного Марио, японцы снова побегут в магазины за новой консолью. Однако, этого не произошло, и предельно низкое количество вышедших на платформу игр превратило лидера индустрии в настоящего аутсайдера. То же самое случилось и с Sega, только немного раньше. Первые годы у ее приставки MegaDrive все шло просто прекрасно, и, в конце концов, Sega также начало распирать от своей значимости. Создав одну из самых модных торговых марок того времени, компания даже не могла и представить, что с ней произойдет в дальнейшем. Выпустив сначала пару неудачных расширений к MegaDrive, а потом и технически несовершенный Saturn со сравнительно небольшой коллекцией «хитовых» игр, компания также сегодня оказалась в незавидной позиции. И еще совсем не ясно, сможет ли ее новая консоль

Борис **РОМАНОВ**

поправить такое положение вещей. Таким образом, мы снова вернулись к Sony, к нашему «Титанику» конца 90-х годов. Как это ни печально, приходится признать, что и эта компания, как и все ее предшественники, вовсю начинает делать все те же самые ошибки, которые сегодня кажутся просто невинной шалостью. Ну да ладно, быть может, все еще обойдется, а пока давайте вернемся к предмету нашего разговора, который и подвиг нас на такие печальные размышления.

Для начала нам придется вновь напомнить нашим читателям, что игра **Blasto**, по задумкам Sony, должна была стать ее самым продвинутым и мощным проектом за всю историю. И если рассматривать эту игру с данной позиции, то можно констатировать полный провал компании в этом деле. Если же смотреть на **Blasto**, как просто на очередную игру на PlayStation, то ситуация также особо не меняется. Одним словом, Sony, или, по крайней мере, ее американское отделение, наглядно показала, что она пока так и не научилась делать игры.

Начнем с того, что по своей графике эта игра отстала от своих конкурентов примерно на год-полтора. В игре практически нет текстур, а те, что есть, не отличаются особым качеством. При всем при этом, **Blasto** идет на стандартном для PS разрешении, что никак не сказывается на ее скорости. Кроме этого, те немногочисленные полигоны, из которых состоят миры данной игры, периодически вываливаются и искажаются до неузнаваемости. В общем, это вам не Gex 2 и даже не Crash Bandicoot 2. Свои же полбалла за графику данный продукт получил благодаря использованию в нем нескольких впечатляющих спецэффектов, которые немного скрашивают общую бедность того, что мы видим на экране. Звуковое сопровождение в **Blasto** выполнено на приемлемом уровне, а вот управление персонажем оставляет желать лучшего. Оно не только неотзывчиво, но еще и не особо продумано. К примеру, в версии этой игры, которая нам сегодня доступна, главный герой просто отказывался одновременно поворачиваться вбок и стрелять. Прыжки же с платформы на платформу способны вывести из себя даже самого терпеливого игрока. Камера, как и во многих других трехмерных играх от третьего лица, периодически «глючит» и показывает совсем не то, что нужно. В защиту **Blasto** можно сказать, что точно такие же проблемы существуют и в 90% остальных трехмерных игр, только от этого интересней играть не становится. Идем дальше. Само построение



уровней просто ужасно. Во-первых, несмотря на трехмерность игры, все уровни проходятся все время одинаково линейно. Во-вторых, уровни не отличаются ни разнообразием своего графического исполнения, ни своим построением. Одним словом, каждый раз вам придется разгадывать практически одни и те же головоломки, на одних и тех же уровнях. Но самое главное, даже на самом первом уровне, когда люди только лишь начинают знакомиться с игрой, нас ждут какие-то узкие дорожки «в космосе», на которых бывает просто страшно развернуться. Враги появляются просто из ниоткуда и в самый неподходящий момент. Например. Вы расстреляли всех врагов и решили пойти дальше. Развернулись, а вам в спину опять стреляют. Спрашивается, как мы можем быть к этому готовы, если мы не только не видим появление врага (он у нас за спиной), но и не знаем, каким образом он там появился. Идиотизм. Тем не менее, некоторые моменты в игре все-таки заслуживают внимания. В частности, несколько головоломок выглядят достаточно свежо, а построение части уровней говорит о том, что в перспективе из этих разработчиков может что-либо получиться. В общем, примерно треть игры действительно тянет на хорошую оценку, жалко лишь, что остальные две трети все это портят. Оригинальностью **Blasto** также особо не отличается. Одним словом, мы все это уже миллион раз видели и в двухмерных и в трехмерных играх.

К сожалению, продолжать критиковать этот продукт можно до бесконечности. Жалко только тех родителей, которым добрые продавцы продадут такую игру, расписав ее как что-то из серии «для детей». Они не только зря потратят свои деньги, но еще и привьют своим детям плохой вкус.

И еще пара слов для Sony. Постарайтесь, по возможности, больше не допускать такие продукты до рынка, тем самым портя свою репутацию в глазах игроков. В наших же глазах она уже испорчена.

СИ

Альтернатива:
Tomb Raider

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

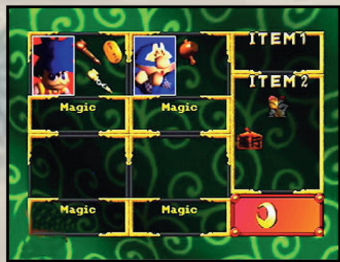
Несмотря на свою исключительную прикольность, Mystical Ninja все же соблюдает или старается соблюдать хотя бы некоторые из основных правил приставочных ролевых игр.

Платформа: N64
Жанр: **Action RPG**
Разработчик: Konami
Издатель: **Konami**
Количество игроков: 1
Интернет:
www.konami.com

Каких только интересных событий ни произошло за последние полгода. Окончательно утвердился термин «марио-клон», вышел Quake2, а в редакции повесили доску почета. Пока там висят обложки номеров журналов. Наша скромность не знает границ. В перечислении всех событий прошедшего времени нет смысла, поэтому скажу о главном. За эти полгода Konami умудрилась-таки перевести для англоязычной аудитории свой японский хит **Mystical Ninja**. Скажу честно, мы намеревались посвятить этому нетленному творению все двести страниц нашего издания, включая обложку, раздел тактики и рекламу. Но когда выяснилось, что в американской версии из вступления была убрана японская речь, крупно обиделись и переменили планы. Посему читайте то, что написано ниже.

А ниже написано, что **Mystical Ninja** — игра хоть и неплохая по своей сути, но больно уж необычная. Действительно, выдают японские корни. И не только корни. Содержание, персонажи, игровой процесс и даже такая в принципе интернациональная штука, как юмор, в этой игре японские. И даже жанр определить совсем непросто. По сути, это, конечно, Action RPG, фактически клон Zelda, но вот по общему впечатлению — типичное издевательство над здравым смыслом в особой изращенной манере. Неправильно Konami рекламирует свою игру — надо писать не о том, что это первая RPG для N64, а о том, что это самая прикольная игра для платформы. Ну ладно, хватить разглагольствовать, пора познакомить вас с Гоемоном и Эбисумару.

Гоемон, уже знакомый не только японской, но и американской публике (знакомство произошло давным-давно еще на SNES), является одним из самых знаменитых персонажей японских народных легенд. Одним словом, отдаленный родственник Робин Гуда. Это такой залихватского вида молодой человек с безумным выражением лица, дикой улыбкой и странной прической, склонный к экстремизму и совершенно несдержанный в общении с монстрами. Хорошую компанию составляет ему дедушка Эбисумару, совершенно выживший из ума ниндзя с интересными возможностями и безумным аппетитом. Помимо этих двух героев (если вам все еще мало), в игре участвуют Яе, экстравагантная девушка с зелеными волосами, играющая на дудочке и дерущаяся самурайским мечом, а также странный робот Сасуке, который работает на батарейках и умеет кидаться «звездочками». Сюжет вполне соответствует дизайну персонажей. Сейчас поделимся. Одна банда танцоров и певцов, которая выступает в японских провинциях и катается по гастролям, внезапно решает отделиться от театра, в котором она выступает. Да, я сказал, что действие происходит в средневековой Японии? Нет? Хотя это почти не имеет значения. По всей видимости, Motoyama Shoguns, а именно так называет себя этот коллектив художественной самодеятельности, недоволен тем, что дирекция театра заставляет их разучивать слишком много из японского репертуара, а группа любит европейские мелодии. Да, труппа обиженно хлопает дверью и решает отомстить дирекции (хотя даже не понятно, что она такого сделала). Отомстить весьма экстравагантным способом. Для начала они воплощают в жизнь блестящий замысел — похитить кучу детей и выучить их танцам по своей методике. Для чего к делу привлекаются инопланетяне, которые помогают совершить дерзкий террористический акт, превратив несколько самых старых и красивых японских дворцов в европейские средневековые замки. Для наших героев это слишком большая пощечина, и мириться с террористами они не намерены.



Собственно же игра заключается в том, чтобы вместе со своей безумной компанией бродить по стране и пытаться сначала выяснить, кто такие эти танцоры, а потом, разумеется, спасти Японию от всеобщей американизации и европеизации. Одним словом, от приватизации. И это Konami пытается продать американцам! Помолчим в знак признательности упорству маркетингового отдела. Интереснее всего то, что путь героев будет отнюдь не коротким, и им посчас-

Достоинства:
Сногсшибательная оригинальность всего, от концепции и сюжета до персонажей и музыкального сопровождения.

V	0,5
S	1
I	1
G	1
O	2
A	0

Недостатки:
Медленная некрасивая графика, чрезмерная прикольность. Ну а японский юмор местами бывает совсем непонятен.

Резюме:
Весьма странная игра для очень странных людей.

5,5

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

тливится побывать во многих местах, от покрытых снегами гор острова Хоккайдо до всяческих полей, древних городов, подземелий, крепостей и логовищ монстров. Поскольку прототипами многих местечек в игре послужили настоящие древние храмы и остатки средневековых японских городов, игру можно считать почти образовательной. Хотя, честно говоря, наобразовавшись вдоволь при помощи **Mystical Ninja**, можно создать для себя такую картину Японии вчерашнего, сегодняшнего и завтрашнего дня, что любой профессор университета, услышав ваш рассказ о стране маразматических дедушек, игрушечных заводных монстров и страшного правителя «Тамаготчи», не скоро сможет придти в себя. Осторожнее, возможны летальные исходы. С точки зрения особенностей игрового процесса стоило бы заметить чрезвычайную упрощенность большей части ролевых параметров игры — их, фактически, вообще почти нет. Развитие героев весьма прилично ограничено и не приводит к действительно значимому результату, количество предметов, которые персонажи могут использовать в бою, также невелико. Уже после часа-другого игры становится ясно, что **Mystical Ninja** ориентирован совершенно не на RPG'шные аспекты игрового процесса, напротив, всем своим видом игра старается показать только то, какая она лихо закрученная и веселая. А знаете, когда тебя пытаются насильно рассмешить, становится несколько противно.

Несмотря на свою исключительную прикольность, **Mystical Ninja** все же соблюдает или старается соблюдать хотя бы некоторые из основных правил приставочных ролевых игр. К примеру, в городах на вас не могут нападать враги, и максимум неприятностей, которые могут случиться с вами в населенном пункте, заключается в том, что какой-нибудь воришка попытается стащить кошелек. Легкое безумие специальных возможностей героев в **Mystical Ninja** достигает апогея. Эбисумару, к примеру, может научиться весьма ценному приему — уменьшать обьем

своего тела и тем самым проникать даже в самые маленькие щелочки. Приемы остальных пероснажей также недалеко ушли.

Кое-какие из игровых моментов в **Mystical Ninja** реализованы просто блестяще, к примеру, взаимодействия героев во время сражений. Разумеется, вытекает такая возможность исключительно из неимоверных различий между персонажами, которые все вместе составляют если уж ни полностью боеспособную, то хотя бы более-менее готовую к отпору противнику армию.

Управление персонажами и манипуляции предметами в игре осуществляются очень легко, и интерфейс не вызывает никаких нареканий — он вполне элегантен, хотя тоже выполнен не без известной доли бредовости, как и вообще все компоненты игры. Что значительно хуже, так это графические изыски разработчиков. Интереснее всего то, что графика не выглядит особенно хорошо, скорее, скажем, средне, и при этом совершенно нагло и порою достаточно дико тормозит. Непонятно, на что умудрилась Konami растратить всю мощь приставки Nintendo 64, но ей, несомненно, удалось это сделать. Камера вполне достойна отдельных «похвал». Именно она в конечном счете портит все впечатление от игры. Это одноглазое чудовище, которое в принципе должно помогать вам лучше видеть поле боя и ориентироваться на ландшафтах, предпочитает делать все наоборот. Если вдруг началась схватка, будьте уверены, камера встанет в такое положение, что вам ничегошеньки не удастся увидеть. В стандартных же путешествиях по карте вам также не раз придется помянуть добрым словом Mario и даже, возможно, Tomb Raider. Но зато в **Mystical Ninja** есть целых два неоспоримо революционных достоинства. Во-первых, это, наверное, первая игра на Nintendo 64, снабженная таким количеством музыки и оцифрованной речи, а, во-вторых, полигональные видеоролики, построенные на движке, здесь выглядят попросту убойно. Такого качества рендеринга вы еще на Nintendo 64 не видели. Что касается музыки, то многим она покажется чересчур оригинальной, но настоящие ценители японского музицирования поймут, что в этой игре все сделано попросту на высшем уровне. Песни исполняются на японском, но снабжены английскими субтитрами. Похоже, что все доступное место на картридже заняли именно эти замечательные компоненты, не оставив, увы, достаточного места для самой игры. Возможно, мы еще не доросли до понимания глубинного смысла **Mystical Ninja**, но пока понять замысел разработчиков я лично не в состоянии. Игра получилась, в принципе, достаточно средней, но зато безумно оригинальной. Но, честно говоря, большую аудиторию ей собрать будет весьма и весьма трудно. Особенно в нашей стране, где прояпонские настроения, признаться, вообще отсутствуют. Хотя, может быть, после больших встреч на самых высших уровнях наших политиков, интерес к вычурным, типично японским играм проснется и в сердцах наших сограждан... **СИ**

Альтернатива:
Zelda, Super Mario 64

В Mystical Ninja есть целых два неоспоримо революционных достоинства. Во-первых, это, наверное, первая игра на Nintendo 64, снабженная таким количеством музыки и оцифрованной речи, а, во-вторых, полигональные видеоролики, построенные на движке, здесь выглядят попросту убойно.

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

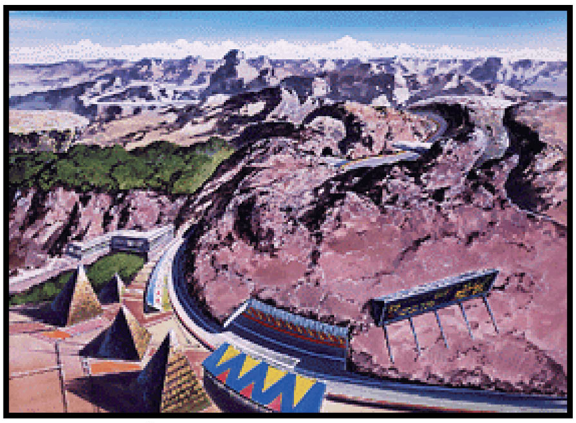
AERO GAUGE

N64

Игру Aero Gauge можно было бы назвать достойным преемником Extreme G.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **гонка**
Издатель: Ascii Entertainment
Разработчик: **Lion**
Количество игроков: 2
Интернет: **www.ascii.co.jp/**

Иногда хочется не графики, не реализма и даже не оригинальности. Хочется скорости — жуткой даже на экране телевизора, страшной даже для водителя с геймпадом в руке. Такие игры мы видим нечасто. В основном разработчики стараются искать разумный компромисс между реализмом и динамичностью, который обычно выражается в спидометре, зашкаливающем за 500 км/ч. При этом ощущение скорости должно создаваться, по идее, от снопов искр, летящих из-под шин суперавтомобилей на гипердвигателях. Такие игры, как правило, скучны. Реже бывает иначе. Игра, в которой почти все сделано для скорости. Например, Extreme G. В принципе, незамысловато, просто, но... быстро! Нет, конечно, ничего особенно исключительного в игре не было, — покоряла лишь скорость, когда мозг игрока уже не воспринимал количество мгновенно исчезающих впечатлений. Это была не гонка мотоциклов за секундами, а гонка мозга за впечатлениями! В общем, впечатляло.



Игру **Aero Gauge** можно было бы назвать достойным преемником Extreme G. Игры действительно очень похожи друг на друга своими игровыми процессами, но все же в них есть некоторые различия. Вы будете смеяться, но различия их заключаются опять-таки в скорости. Если в Extreme G мы достигаем того максимума, за которым наступает Апокалипсис, то в **Aero Gauge**, могу заметить, до предела не хватает совсем чуть-чуть. Вроде бы уже сейчас разгонимся еще сильнее, но нет, не получается — поворот. А там — машина. А там — барьер. Так и едешь с чувством неиспользованного потенциала, невостребованной мощности.

С другой стороны, нельзя не отметить положительные изменения, произошедшие в жанре. Во-первых, трассы стали значительно живописнее. Если в Extreme G управление мотоциклом ограничивалось робкой попыткой игрока обозначить дальнейший путь (читай, судьбу) отважного мотоциклиста, то в **Aero Gauge** придется все-таки принимать более активное участие. То есть появились какие-то намеки на физическую модель. Нет-нет, тормозить не надо, да и газ отпускать следует только в исключительных случаях. Но ничего не могу сказать, играть все-таки интереснее.

Интересно, если я скажу, что стиль игры весьма футуристичен, вы удивитесь? Как бы там ни было и каким бы ни был стиль игры, все слеплено умелыми руками художников и дизайнеров из одного цельного куска. Может быть не золота, а глины, но все-таки не могу не отметить — красиво!

Все остальное довольно стандартно: несколько режимов гонки, несколько трасс, несколько машинок, да несколько необычных игровых наворотов — вот в общем-то и все, что представляет собой **Aero Gauge**.

Среди самых выразительных особенностей хотелось бы отметить широчайший диапазон выбора сложности, который, как ни странно, способен увлечь игрока. Действительно, возникает такое впечатление, что многочисленность настроек игрового процесса — одно из наиболее значительных достоинств.

Графика, звук — все довольно-таки средненько как для игр на Nintendo 64, так и для игр на других платформах. Интересно, а хорошо это или плохо, что на Nintendo 64 стали появляться обычные игры? На этот вопрос может долго, красиво и образно отвечать Борис Романов. Во всяком случае, углубляться в дебри игровой индустрии мы не будем, а лучше еще разок навернем кружочек по трассе.

СИ

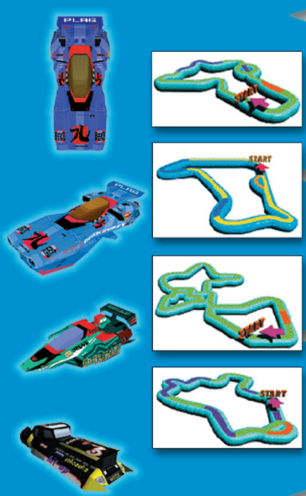
Достоинства:
Довольно динамично и быстро. Просто и хорошо.

Недостатки:
Можно было бы еще динамичнее. Слишком просто и не достаточно хорошо.

V	1,5
S	1
I	1
G	1
O	1
A	1

Резюме:
Обычная игра на Nintendo 64.

6,5



Альтернатива:
Extreme G

Дмитрий **ЭСТРИН**

ALIEN EARTH

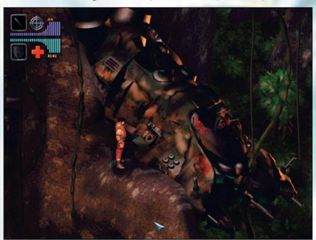
При составлении описания были использованы следующие термины: «вверх», «вниз», «влево», «вправо», обозначающие позицию на экране (например, «идти наверх» означает двигаться в сторону верхней части экрана). По возможности убивайте всех, кого можно убить, и никогда не забывайте обыскивать тела поверженных противников: можно обнаружить массу полезных предметов, и даже если эти предметы в данный момент выглядят бесполезными, их всегда можно будет продать в магазинчике на более поздних этапах. И потом, чем больше вы убьете врагов, тем быстрее будет расти ваше умение обращаться с видом оружия, который вы используете в данный момент.

Клавиша «**Tab**» включает автоматическую карту — так называемый automapper. Сюда автоматически заносятся названия всех ключевых мест в игре, обнаруженных вами.

ДЖУНГЛИ

Идите к нижнему краю экрана, повернитесь направо и остановитесь возле телефонных будок (**Altar of ComTel**). Подберите тарелку с едой, коврик для молитв (**Prayer Mat**), а также лежащее под ним металлическое лезвие и деревянный шест, который воткнут рядом. Далее придется проделать такую операцию: в **inventory** выберите **wooden pole** (тот самый деревянный шест), нажмите кнопочку **ADD TO** и выберите **metal blade** (лезвие). Так вы получите свое первое оружие — копье, не очень мощное, но достаточное поначалу. Теперь можно отправляться вниз и убить **Sentinel Plant** (очень ядовитый цветок). Как и любого противника, колошматить его следует быстро, потому как в игре действует закон: либо ты, либо тебя. После того, как растение будет изрублено, не забудьте обыскать его (**SEARCH**), чтобы найти и подобрать его отравленные листья (в дальнейшем они будут использоваться для приготовления противоядия). Идите наверх и выходите направо, на следующий экран. Идите направо, затем вниз, на большую поляну. Подберите камни (впрочем, можно их и не брать — они, в принципе, малопригодны, чтобы использовать их как оружие). Убейте гигантских мутировавших стрекоз и чуть левее останков автомобиля подберите **crowbar** (фомку). Идите наверх, направо и двигайтесь в сторону верхнего правого выхода. На следующем экране направляйтесь вниз к разрушенному дому и внутри него подберите **stuffed bunny** (плюшевого зайца). Вы услышите крик о помощи старого Джека. Идите вниз, убейте двух созданий, атакующих его, и возьмите резиновый шланг (**rubber tube**) прямо на месте схватки. Старый Джек поблагодарит вас и пригласит к себе в гости, в свой домик на дереве.

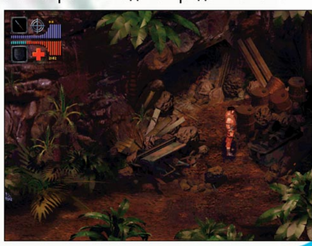
Следуйте за ним, но **НЕ ВЛЕЗАЙТЕ** вверх по лестнице! Кстати сказать, пока вы не подниметесь к нему в дом, охота за вами не начнется. Рядом с мостом не забудьте подобрать старую тряпку. Идите по мосту на следующий экран, затем вернитесь обратно. На том же месте появится еще одна тряпка. Возьмите ее (кто не понял — теперь их у вас две). Идите направо, рядом с качелями подберите **spray cans** (баллончики). Внизу, рядом с унитазом, лежит бутылка — она ваша. Снова возвращайтесь на мост, перейдите на следующий экран, вернитесь обратно — угадайте зачем? Правильно, за третьей тряпкой у моста и второй бутылкой у туалета. В нижней части экрана, в куче строительного и прочего мусора, найдите консервные банки. Выходите вниз. На следующем экране — налево, убейте ядовитый цветок и снова возьмите его листья. Затем залезайте по лиане на дерево. Это то место, где покоятся останки Колесницы Богов — летательного аппарата древних. В **inventory** выберите старые тряпки и используйте их (**USE**) на крышке топливного бака. Среди ваших вещей найдите резиновый шланг и соедините его с бутылкой. Полученное устройство (**bottle with a tube**) используйте на топливном баке, чтобы наполнить бутылку бензином. Добавьте к этому старые тряпки — и у вас готов «коктейль Молотова». Проделайте ту же операцию еще раз со второй бутылкой. Слезайте с дерева, идите вправо и выберите верхний выход, который приведет вас на свалку. Теперь вам нужен первый правый выход; идите направо и вниз, пока не достигнете домика Безумного Чарли. Войдите, поговорите с ним и расспросите его обо всем. Отдайте плюшевого зайца (**USE**). После того, как Чарли отойдет в сторону, откройте птичью клетку и возьмите пластикового попугая (**plastique parrot**). Покиньте дом и идите направо. Поднимайтесь к воротам с охранной сигнализацией, затем — вверх, влево и на следующий экран. Теперь идите налево, вниз, через весь экран на следующий. Настало время посетить Старого Джека. Он даст вам зажигалку. Поговорите с ним обо всем, потом отдайте ему все отравленные листья — он приготовит из них противоядие (**antidote**). Вот мы и пришли к первому месту, где можно сохранить игру. Для этого необходимо использовать кровать в доме Джека. Помимо сохранения игры, она восстановит ваше здоровье.



Поздравляем. С этого момента вы объявлены во всепланетный розыск, и жизнь ваша теперь не стоит и ломаного гроша.

Спуститесь вниз. Слышали звуки горна Ракшей, который объявляет начало охоты? Настало время повеселиться. С этого момента, если вы увидите Ракшу, который намеревается выстрелить в вас из своего оружия, сразу бегите за край экрана и возвращайтесь через некоторое время. В противном случае, ваше приключение может закончиться, так и не успев толком начаться.

Выходите с экрана по мосту. Идите в кинотеатр — вверх и направо. С помощью фомки освободите заблокированный вход. Входите в здание. Чтобы одолеть богомола, идите вдоль левой стены до тех пор, пока курсор, наведенный на кинопроектор, не превратится в прицел. Подожгите с помощью зажигалки бутылку с «коктейлем Молотова» и **БЫСТРО** кидайте в аппарат. Путь свободен. Идите вниз и направо, к выходу на следующий экран. Подойдите к парню за стойкой, дайте ему тарелку с едой. Расспросите его обо всем; когда вы попросите его о помощи, он отдаст вам фонарик. Перед выходом из этого помещения не забудьте взять пустую бутылку. Идите к Старому Джеку и сохраняйте игру. Мы советуем сходить и приготовить еще одну бутылку с зажигательной смесью. А затем снова сохраниться. И уже после этого идти в копи (шахты), которые находятся на экране справа (выход на этот экран находится рядом с качелями



Описание оружия

Алебарда — появляется у вас в самом начале игры путем соединения деревянной палки и жертвенного ножа. Хорошее оружие на начальном этапе. С его помощью можно отбиваться от атак мутировавших стрекоз, ядовитых цветов и всякой ползучей нечисти. Эффективно только на первом уровне, далее — бесполезное барахло. **Эффективность** — 1.

Камешки — появятся у вас в арсенале также в начале игры. Как оружие они относятся к разряду «закидаем их всех шапками». **Эффективность** — 0.

Пистолет — это первое оружие, достойное настоящего мужчины. Появляется на уровне городских развалин (Свалка). В начале мастерство владения этой штукой у вас будет ниже среднего и поэтому, чтобы убить кого-либо, придется расходовать уйму патронов, но с течением времени вы научитесь пользоваться пистолетом не хуже Брюса Уиллиса. **Эффективность** — 2-3.

Ружье — своего рода шотган, серьезное оружие в руках загнанной в угол жертвы. Убойная сила у него довольно приличная, т.к. из него можно уничтожать даже Чужаков низшего уровня. Правда, надо оговориться, что здесь важно мастерство владения этим оружием, а оно, как водится, приходит с тренировками. Достать ружье вы сможете в спасательном бункере. **Эффективность** — 4.

Пистолет (модель аннигилятор или в просторечии «узи») — убойная вещь. Если еще учесть, что умение им пользоваться переходит к вам от умения пользоваться пистолетом (так как стреляет эта штучка такими же патронами), и учитывая ее скорострельность — это непревзойденное оружие для разборок с людьми и Чужаками низшего уровня. **Эффективность** — 5.

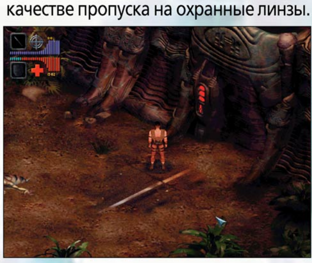
Ружье Мусорщика — как оружие это слабая вещь, даже если ваше умение им владеть и превосходно, ружье может тягаться только с пистолетом, но не более того. Стреляет патронами для винтовки. **Эффективность** — 3-3,5.

Штурмовая винтовка — это оружие повстанцев. Стреляет теми же патронами, что и ружье мусорщиков. Хоть у нее и заклинило переключатель скорострельности в положении «крошить», крошит она откровенно неудачно и, как и предыдущее оружие, немного не дотягивает до ружья. **Эффективность** — 3,5.

Оружие Чужого-рабочего — вот мы добрались и до инопланетного оружия. Эта штуковина — первая модель, которую вы сможете подержать в руках, но лишь после того, как над ней поколдует оружейник Роско. Это оружие вы сможете достать, выполняя миссию по очистке продовольственного склада, в одном из ящиков. С ним вам придется потренироваться для повышения мастерства владения оружием Чужаков. Убивать можно как людей, так и Чужаков, но только двух младших классов (Охранника и Солдата). Для убийства Лорда (уже не говоря о более крутых экземплярах) это оружие — просто детская игрушка. Стреляет оно пулями чужих. **Эффективность** — 6.

ми). Войдите в шахту; автоматически включится фонарик. (Убедитесь, что у вас **НЕ МЕНЕЕ** трех бутылочек противоядия). Двигайтесь вперед, убивая по пути всех маленьких противных паучков. Они ядовиты — в случае их укусов (вы приобретете радикальный зеленый цвет) пользуйтесь лекарством (**antidote**). Куда бы вы ни шли — пути ведут в одном направлении, к гигантской паутине. Подожгите баллончик (**spray cans**) и этим импровизированным факелом уничтожьте паутину. Перейдите на следующий экран. Убейте всех пауков и двигайтесь по верхнему ответвлению к переходу на следующую арену боевых действий. Как только вы туда попадете, приготовьте к употреблению «коктейль Молотова», сделайте шаг вперед и **БЫСТРО** кидайте его в огромного паука (копье против него не помогает). После такого угощения паук откинет многочисленные лапки. В этой комнате находится основная вещь, за которой вы пришли — детонатор. В сочетании с детской игрушкой (попугаем) он дает убойную штуку — пластиковую взрывчатку. Если есть желание, на обратном пути можно заглянуть в нижнюю комнату. Там точно такой же паук охраняет большую аптечку.

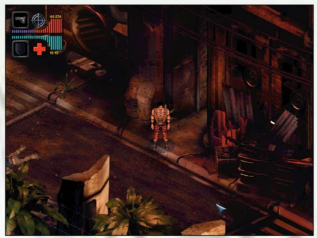
Выходите из шахты наружу и ищите Ракшу. Он стоит на том же экране, чуть левее, внизу. Подбегите к нему и торжественно вручите пластиковую бомбу (**USE**). Отбегите на безопасное расстояние и дайте ему вдоволь насладиться подарком. Ракша потеряет голову от радости — подойдите и подберите ее. Идите на экран с воротами (предварительно можно, нет, нужно сохраниться) и используйте голову в качестве пропуска на охранные линзы.



Откроется дверь на следующий уровень.

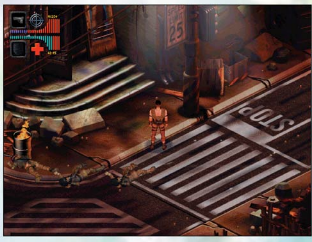
СВАЛКА

Путешествуя по свалке, вам придется много драться. Убедитесь, что вы обыскали тело каждого убитого вами мусорщика (**Scavenger**), дабы не пропустить что-либо ценное. В начале этапа вы станете свидетелем гибели бойца Сопротивления. Когда он упадет, поговорите с ним, а когда он умрет, обыщите тело и заберите пистолет. Идите вниз, направо и обыщите трупы двух мусорщиков, чтобы пополнить боезапас. Идите направо, и через маленький проход — на следующий экран. В этом убежище (**Hideaway**) можно сохраняться. Покинув убежище, направляйтесь вниз, потом напра-



во, на следующий экран. Поднимитесь по лестнице и подберите малую аптечку. Спуститесь по лестнице и убейте четырех мусорщиков, поджидающих вас на перекрестке. Идите направо и поднимитесь по лестнице, войдите в здание. Убейте еще трех мусорщиков. Направо, подберите металлические обломки (**scrap metal**). Теперь вверх, налево и по лестнице на второй этаж. Внизу экрана, левее, еще трое мусорщиков ожидают смерти. Особое внимание уделите тому, который будет лежать в компьютерной комнате. Обыщите тело и заберите блокнот с кодом. Выходите из здания, идите в убежище и сохраните игру.

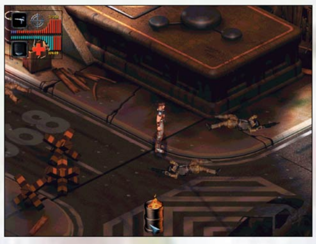
Вернитесь на то же место. На автокар-



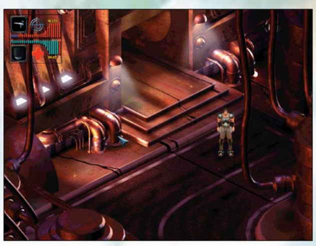
те оно называется Block 4.

Идите вниз, налево и на следующий экран. Это место — **Colonel's Bunker**. Двигайтесь влево вниз, убейте двух мусорщиков, атакующих вас. Продолжайте двигаться влево и переходите на следующий экран. Вы окажетесь в месте, полном трупов и желтой слизи. Идите налево, затем наверх, отправьте к праотцам двух мусорщиков; у одного из них будет антенна (**anthenna**). Вверх, к выходу с экрана. Вправо вдоль деревянного забора и ищите три отдельно стоящие длинные доски. С помощью фомки сделайте из них мост через «речку». Переходите на ту сторону, потом налево, и у одного из двух убитых вами мусорщиков возьмите батарейку (battery). Направляйтесь ко входу в убежище и на цифровой панели введите код из блокнота — **7512**.

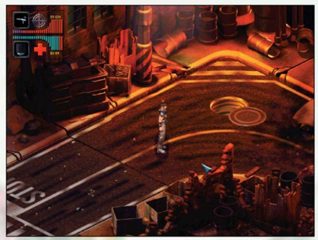
Входите. Эта местность называется **Air Raid Shelter**. В шкафчиках в комнате слева вы найдете дробовик, за металлической решеткой в центральной комнате — резиновые перчатки (**rubber gloves**), а в помещении справа, открыв шкафчики, вы получите армейскую броню (**military flak armor**). Можете смело ее надевать. Здесь же необходимо сохранить игру. Покиньте убежище и идите к местности под названием Бункер Полковника. Двигайтесь вниз и вправо, убейте четырех му-



сорщиков, ошивающихся неподалеку. Справа есть лестница, по которой можно попасть в здание. Там вы наткнетесь еще на двух мусорщиков. Поднимитесь по лестнице справа на второй этаж. Уничтожьте еще двух противников, затем перейдите по металлической балке на дальнюю левую сторону и обыщите тело. У вас появился **Psionics Key**. В ящике лежит автоматический скорострельный пистолет «узи». Выйдите из здания и возвращайтесь к Бункеру Полковника. Поднимитесь вверх — и налево, за бункер, выходите с экрана. Еще два мусорщика. Исследуйте странное отверстие для ключа слева от большой металлической двери. Вернитесь к дверям бункера. Они помечены двумя зелеными точками и откроются, только если вы носите военную броню. Заходите внутрь, поговорите с полковником обо всем, в особенности — о секретной двери (**Security door**). Покажите свой Псионический ключ полковнику (**USE**), и он предложит помочь вам открыть дверь. Следуйте за ним к двери и

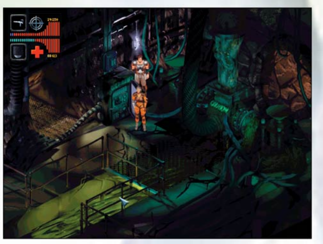


вставьте ключ в отверстие слева. Проходите через дверь — и вы попадете в место, называемое **Psi Creche**. В верхнем левом углу подберите моток проволоки. С помощью информационной консоли вы получите сведения о псионических исследованиях, которые производились здесь. Кроме того, вы узнаете о спрятанном CD-ROM, содержащем важную информацию об исследованиях. Идите направо, на следующий экран. Вверху экрана, около телевизора, обыщите игровую приставку и возьмите из нее компакт-диск. Сохраните игру, вернувшись в убежище (**hideaway**). Идите к Блоку 4, двигайтесь вдоль него направо, вы найдете люк в канализацию. С помощью фомки откройте крышку и залезайте внутрь.



КАНАЛИЗАЦИЯ

Спускайтесь по лестнице и выходите с экрана. Двигайтесь направо, вниз по лестнице, снова направо. И снова вниз, направо, и в открытую дверь. Это Храм Торна (**Thorne's Temple**). Поговорите с Торном, расспросите его обо всем, в особенности, об оружии и псионике. Он научит вас успокоительному заклинанию (**Meekness Spell**). Покиньте храм, идите обратно вверх по лестнице и двигайтесь дальше направо. Наверху экрана будет выход. Спускайтесь вниз по лестнице и выходите направо. Это комната с генератором. К несчастью, он выключен. Обойдите вокруг генератора и подберите плоскогубцы (**pliers**). Идите направо на следующий экран. Теперь вправо вниз, попутно убивая ядовитых пауков — и на следующий экран. Снова направо и вниз. Вы услышите злобное хихиканье. Выходите направо, и вы попадете в логово **Dweller'ов**. Перебейте всех, кого можно, и у одного из **Dweller'ов** возьмите старый ключ (**old key**). Откройте клетку. Следуйте за спасенной женщиной (**Sam**) в комнату с генератором.



Чтобы она смогла починить генератор, отдайте ей плоскогубцы, моток проволоки и резиновые перчатки. Когда она закончит работу, следуйте за ней вверх по лестнице, а затем — вниз, к охраннику из Сопротивления. После небольшой дискуссии он пропустит вас и Сэм внутрь.

СОПРОТИВЛЕНИЕ

Чтобы не возникло путаницы в обозначении уровней катакомб, в которых живут участники Сопротивления, назовем уровень, на который вы попадете изначально, уровнем 1. И все уровни, находящиеся под ним, будут называться, соответственно, уровень 2, 3 и т.д.

Следуйте за Сэм вниз, на уровень 2. Не обращайте ни на кого внимания, просто идите вслед за ней мимо большой двери, похожей на дверь сейфа. Это место называется «**cafeteria**» или **Raksha's spleen**. Сэм познакомит вас с Карлом, лидером Сопротивления. Он с радостью встретит вас. Пообщавшись, покиньте Карла, идите наверх, в

бар, и поговорите с Борисом. Расспросите его обо всем (он много знает), затем идите вниз к Сэм. Поговорите с ней обо всем. Затем поднимайтесь вверх и выходите. Идите направо к лестнице. Спускайтесь по ней на уровень 3. Двигайтесь направо и выходите на следующий экран. Вы увидите три двери. Первая ведет в жилище Шеннон, где она хранит оружие. Через вторую дверь вы попадете в магазин

(**The Junk Shop**). Там вы сможете продать всякий ненужный хлам, который таскаете с собой еще от свалки, и заработать кредитки, чтобы приобрести другие предметы. Третья дверь ведет

в госпиталь, где целительница Румико сможет вылечить вас от отравления ядом. Откройте дверь в магазин и

войдите. Расспросите Гарри обо всем. Предложите ему поторговаться (**TRADE**) и продайте (**SELL**) ему все ненужные вещи, которые вы собрали. Но **НЕ ПРОДАВАЙТЕ** антенну и батарейки. Кстати, можно уже продать все накопившееся к тому времени оружие, за исключением «узи» и шотгана. После того, как заработаете по крайней мере 15 кредиток, уходите из магазина. Теперь идите в оружейную лавку (**Shannon's Shop**), поговорите обо всем с Шеннон и затем предложите поторговаться. В этом магазине время от времени необходимо докупать боеприпасы и обновлять броню. Тем не менее, после торга у вас должно остаться не меньше 15 кредиток! Затем уходите из магазина и, наконец, идите в госпиталь. Поговорите с Румико. Когда вы попросите ее о псионическом лечении (**psi-healing**), она научит вас новому заклинанию **Psi Shield** (это псионический щит, делающий вас на время неуязвимым, но, к сожалению, не для всех). Уходите из госпиталя. Идите назад к лестнице и возвращайтесь на уровень 2. Возвращайтесь в **Raksha's spleen** и поговорите с Борисом на темы **HELP** и **REST**. Отдых в его комнате стоит 15 кредитов за ночь. Комнаты Бориса — единственное место в этой части игры, где вы можете сохраниться.

Найдите Карла (он неотлучно находится в штаб-квартире Сопротивления) и снова поговорите с ним. Спросите его о Сопротивлении (**RESISTANCE**) и получите задание (**MISSION**). С этого момента вы являетесь полноправным членом Сопротивления, а игра, как и любая РПГ, переходит в стадию получения и выполнения различных заданий. Все они будут отображены в **Mission Book**, который даст вам Карл.

МИССИЯ 1

Поднимитесь на уровень 1, идите направо и на следующий экран. Спускайтесь вниз по туннелю и выходите направо. Пройдите мимо охранника и откройте вторую дверь слева с надписью «**To Checkpoint One**». Входите, продолжайте идти вверх и налево, убивая всех мусорщиков, встречающихся по пути. Ваша цель — найти мертвое тело бойца Сопротивления. Тщательно обыскав его, заберите **Com-Link** и возвращайтесь к Карлу. Отдайте ему найденную вещь (**USE**) для завершения миссии.

МИССИЯ 2

Вам необходимо доставлять все добытое оружие чужаков оружейному мастеру Роско (**Roscoe**), который переделает его, чтобы вы смогли им воспользоваться. Спускайтесь на уровень 4, идите направо, через туннели, убивая ядовитых пауков и прочих обитателей катакомб (**Dwellers**). Продолжайте идти направо до тех пор, пока не достигнете охраняемой территории. Заходите в дверь слева наверху. Здесь живет Роско. Запомните: переделан-

ное оружие Ракшей придется покупать в магазине Шеннон. Вы должны расспросить Роско обо всем. После того, как вы узнаете, что он имеет отношение к экспериментам с псионикой, от-

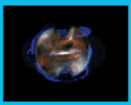
Оружие Чужого-охранника — этот экземпляр инопланетной убивалки сравним по мощности с предыдущим оружием. Стреляет теми же патронами и также бесполезен против Лордов и других гнусных типов инопланетной цивилизации. **Эффективность** — 6,5.

Оружие Чужого-солдата — первый более-менее достойный экземпляр среди сеятелей смерти. Эта штука привлекает к себе внимание не только из-за того, что круче всего предыдущего, но и потому, что это — первое оружие, способное уничтожать Лордов. Стреляет теми же пулями. **Эффективность** — 7.

Оружие Чужого-охранника (модифицированное) — самое мощное оружие, стреляющее пулями Чужаков. К концу игры можно оставить только его, а предыдущие три продать. **Эффективность** — 8-9.

Оружие Лорда — единственное оружие Чужаков, стреляющее лучевыми пулями и наносящее ощутимый урон. Это самое эффективное оружие из всех перечисленных. Оно и правильно, недаром им вооружаются сами Лорды. **Эффективность** — 10.

Описание элементов псионики



Пси-поле — первый элемент псионики, который вам даст Румико. Он обладает свойствами временного усиления брони, что позволяет на некоторое время сделаться неуязвимым против любого оружия (за исключением оружия Командира Чужаков, и то если он стреляет только с правой руки). В самом начале у вас будет тратиться по 20 единиц пси-энергии за раз, но после эта цифра упадет до 10. Пользуйтесь полем почаще, т.к. с овладением этим искусством вы сможете продвигаться дальше по лесенке познания пси-энергии.

Канал жизни — второй элемент псионики. При его задействовании 10 единиц пси-энергии преобразуются приблизительно в 20 единиц жизни, что очень полезно, т.к. пси-энергия со временем быстро восстанавливается, а аптечки не везде валяются.

Фокус манны — третий элемент псионики. Обладает свойством трансформировать жизненную энергию в псионическую. Практического использования у нас так и не получил.

дайте ему найденный ранее CD-ROM. Он упомянет Тамару и даст вам пропуск (**pass**), который проведет вас к ней. Поднимайтесь на уровень 1, идите направо, пройдите мимо первого стражника, а второму назовите пароль. Откройте дверь наверху и поговорите с Тамарой. Возвращайтесь к

Карлу на уровень 2. Поговорите с ним о **RESISTANCE TRANSMISSIONS, WEAPONS, BOMB**. Затем снова сходите к Роско на уровень 4. Спросите его об оружии и бомбе. Он потребует батарейку и часы. В оружейной лавке Шеннон купите взрывчатку (**TNT**) и броню получше. Отдайте взрывчатку и батарейку Роско. Идите к Карлу и требуйте новое задание.

МИССИЯ 3

Вы должны очистить продовольственный склад. Это первая миссия, где используется телепортер. Поднимайтесь на наземный уровень, заходите в телепортер и вводите код, записанный в **Mission Book** (**СЖЗЗ**). Для экономии места воспользуемся сокращениями: **С** — синий, **Ж** — желтый, **З** — зеленый, **К** — красный. Приготовьтесь к тому, что придется убить как минимум пятерых охранников Ракша и троих рабочих. Обыщите большой ящик рядом со входом, чтобы найти оружие Чужого-рабочего. Справа находится контрольная панель телепортера, не работающего без ключа. Выходите из хранилища и возвращайтесь к своему телепортеру. Для того, чтобы вернуться в штаб-квартиру Сопротивления, наберите **ЖЖСС**. Поговорите с Карлом.

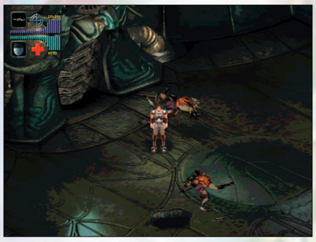
МИССИЯ 4

Для того, чтобы беспрепятственно передвигаться по поверхности планеты, необходим прибор контроля головного мозга рабов. Операцию по его установке может провести только доктор. Наберите в телепортере код **КССЗ**. Поднимитесь по лестнице в здание, убейте охранника и обыщите тело.

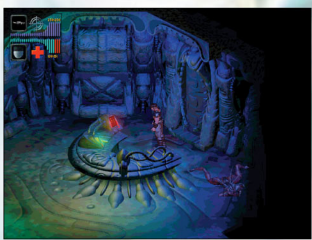
Возьмите оружие чужого (**Alien Security Weapon**). Доктора в комнате нет. Зато на полу лежит арбалет (**dart gun**). Используя антенну, достаньте из-под операционного стола устройство контроля мозга (**head-control band**). Возвращайтесь в штаб-квартиру.

МИССИЯ 5

Вам надо вызволить Доктора **Sawbones** из плена Ракшей. Время перевооружиться. Отдайте Роско найденное оружие и выкупите его в лавке у Шеннон (750 кредиток). Если денег недостаточно, выйдите на поверхность для охоты на мусорщиков. В телепортере наберите код **ЖЖЗС** (надеюсь, вы не забываете время от времени сохраняться?). Двигайтесь налево мимо раба — и через дверь. Убейте двух охранников, заберите патроны и входите в большую дверь. Там при-



готовьтесь сражаться еще с одним охранником, а когда одержите победу, нажмите красную кнопку, а затем зеленую. Откройте дверь справа и вхо-



дите. Убейте солдата и заберите у него оружие (**Alien Solder's Weapon**). Идите направо, убейте жука, затем откройте вторую клетку и освободите доктора. Следуйте за ним к телепортеру, убивая по пути чужаков. Возвращайтесь в штаб-квартиру. Карл посоветует вам сходить в госпиталь, чтобы доктор установил вам **head-control band**. Отдайте доктору устройство (**USE**), и он сделает операцию. Теперь вы можете незаметно ходить среди Ракшей, до тех пор, пока не начнете стрелять. Время сменить оружие и броню.

МИССИЯ 6

Вам предстоит увидеться с рабом-шпионом возле старого места встречи с доктором **Sawbones**. В телепортере наберите код **КССЗ**. **НЕ СТРЕЛЯЙТЕ** в чужаков до тех пор, пока они сами не начнут атаковать. Идите направо и после того, как минуете всех Ракшей, направляйтесь вверх и налево. В баре поговорите со шпионкой Энди (**Andy**). Расспросите ее обо всем, и она даст вам **Info Chip**. В разговоре обязательно упомяните **RESISTANCE** и **TRANSMISSIONS**. Возвращайтесь к Карлу, отдайте ему **Info Chip** и поговорите о **PLACES** и **COMM CENTER**. Он расскажет о бомбе. Идите к старьевщику Гарри и купите у него цифровые часы и пассатижи. Отдайте часы Роско, и он сделает для вас бомбу. Покажите ее Карлу, и он даст вам новое задание.

МИССИЯ 7

Цель — взорвать коммуникационный центр (**Comm center**). В телепортере наберите **ЗККК**. Идите влево и по аллее. Проверьте дверь в **Rakes Club** — вам это пригодится. Выходите из аллеи и идите направо. Убейте стражника и обыщите, чтобы найти оружие (**Alien Guard Weapon**). Совет: вернитесь в катакомбы Сопротивления, переделайте найденное оружие и купите новую броню. Затем возвращайтесь к начатому. От трупа Ракши идите направо до большой серебряной двери. Войдя, примените заклинание псионического щита, чтобы повысить класс брони. Убейте двух огромных стражников и еще 4 или 5 солдат. Заберите у них патроны. Дальше положите (**USE**) бомбу в центр контрольной панели. Быстро убегайте, когда она начнет пи-

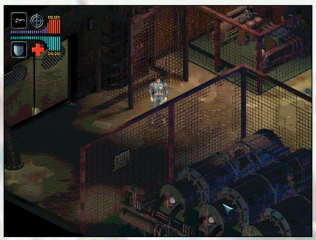
щать. Если вы успели вовремя выйти из комнаты, вы увидите взрыв. Возвращайтесь к Карлу. Время сходить к Тамаре и показать ей CD-ROM.

МИССИЯ 8

Посетите Тамару, отдайте ей CD-ROM, и она покажет его содержимое на своем компьютере. Продолжайте выполнять свою миссию — возвращайтесь в **Rakes Club** (код телепортера **ЗККК**). В клубе убейте трех охранников и одного солдата. В задней комнате убейте охранника и попробуйте помочь рабу, висящему на стене. Увы, он умер, но оставил идентификационную карточку (**Slave ID**). С ее помощью можно попасть в запретную зону на Западной улице. Но это вы узнаете, только вернувшись к Карлу. Посетите Энди (код **КССЗ**), и она расскажет вам о **WEST STREET**. Выходите из бара, используйте **Slave ID card** на **Card Slot** около светящегося ограждения (трогать его не советую). Внутри здания на

охраняемой территории спуститесь вниз по лестнице и идите налево. Там

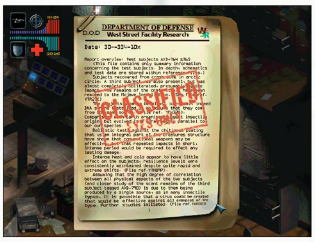
при помощи пассатижей разрежьте ограждение перед контрольной панелью и используйте ее (**USE**), чтобы запустить генератор. Заходите в лифт,



который теперь заработал и отправляйтесь на 7 этаж. Внимание! В одной из комнат находится своеобразная «мышеловка». Это шкаф, в котором

лежат конфеты, восстанавливающие здоровье. Беда в том, что каждый раз, когда вы достаете эти конфеты, у вас уменьшается показатель жизни (те самые цифры под полоской с крестиком). Причем насовсем. Идите направо и убейте того, кто вам встретится. Заходите во вторую дверь слева. Сверху, в хранилище документов, обыщите средний ящик, чтобы найти отвертку. Возвращайтесь в лифт и воспользуйтесь отверткой, чтобы найти новую кнопку на панели управления. Поднимайтесь на 13 этаж. Найдите большие шкафы и в одном из них — тело. На теле вы обнаружите зараженную стрелу (**virus dart**). Найдите большую запертую дверь. Разгребите стопку книг на столе радом с дверью, и вы обнаружите кнопку, с помощью которой сможете открыть дверь. Войдите и направ-

ляйтесь к сейфу, в котором возьмите лабораторные записи. В лифте спуститесь



тесь на первый этаж (**ground level**) и выходите из здания. Снова воспользуйтесь карточкой (**Slave ID**), чтобы дезактивировать силовое поле, идите к телепортеру и возвращайтесь к Карлу. Отдайте ему найденные бумаги и покажите отравленную стрелу. Затем отдайте ее и арбалет Роско, и вы получите заряженный **dart gun**. Отнесите его Карлу, который попросит вас разузнать о **Breeding Center**. Лучше, чем Энди, вам никто о нем не расскажет. Посему идите к Энди (код в телепортере **КСС3**) в бар около охранных ворот. Снова возвращайтесь к Карлу и поговорите с ним о **Breeding Center**. Он даст вам задание уничтожить Королеву Чужаков.

МИССИЯ 9

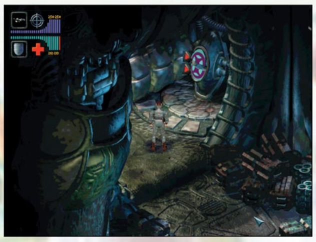
Смените броню на титановую и позаботьтесь об оружии и боеприпасах. Идите в телепортер и вводите код **СКСЖ**. Убейте двух Лордов, поджидающих рядом, и поднимайтесь в дверь наверху экрана. Убейте двух солдат, обыщите их и идите в дверной проем. Теперь вы в Инкубаторе (**Breeding Center**). Убейте всех солдат и уничтожьте все яйца, которые увидите. Несколько яиц появится на платформе в центре — их тоже нужно уничтожить. Убейте двух Лордов (чтобы получить **Alien Lord Gun**), а также большого охранника. Кроме того, вы найдете на теле убитого **Teleport Key** (телепортационный ключ). Возвращайтесь в штаб-квартиру Сопротивления, переделывайте оружие, меняйте броню на адамитовую и сохраняйте игру (дальше сохраниться будет негде). Время повеселиться!

Кстати, можно продать все, за исключением двух последних видов оружия. Идите в продовольственный склад (код **СЖЗЗ**) к найденному ранее телепортеру. Используйте **Teleport Key** на контрольной панели.

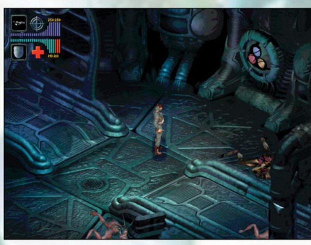
КОРАБЛЬ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Основная модель поведения — убивать все, что движется. Наиболее трудные случаи будут рассмотрены подробно. Двигайтесь вверх, налево, минуя лифт, вниз по лестнице в дверь. Проходите мимо двери с таинственным символом на ней направо, осторожно минуйте плазменную ловушку (**Plasma-gun Trap**), для чего воспользуйтесь псионическим щитом. Дергайте за рычаг и входите в раскрывшуюся дверь. Внимательно изучите символы на трех дверях в помещении, куда вы попали (лучше зарисовать). После этого возвращайтесь к месту прибытия на

корабль и поднимайтесь на лифте на следующий уровень. Двигайтесь наверх, налево — на следующий экран. Снова наверх и налево. Наконец-то вы достигли консоли с двумя красными кнопками-стрелочками и рисунком, состоящим из двух половинок. С помощью стрелочек измените рисунок



на тот, который вы видели на левой двери внизу. Спускайтесь в комнату с тремя дверями, заходите в открывшуюся и используйте телепортер. Убейте всех врагов и обыщите, а у самого крайнего правого Лорда заберите желтый ключ. Уничтожьте все компьютерные мониторы и возвращайтесь к телепортеру. Поднимитесь наверх к лифту, возвратитесь к консоли и поменяйте на ней изображение так, чтобы открылась средняя дверь. За второй дверью находится телепортер, использовав который, вы попадете к Лорду, хранящему красный ключ. Заполучив его, снова идите к консоли и меняйте рисунок на тот, который вы видели внизу на правой двери. Спускайтесь, заходите и у тамошнего Лорда заберите синий ключ. Возвращайтесь в комнату с консолью. Идите налево и вниз по лестнице в дверь. Вверх, направо — убейте солдата и используйте цветные ключи на замке на стене справа, чтобы открыть дверь к телепортеру. Заходите в него и приготовь-



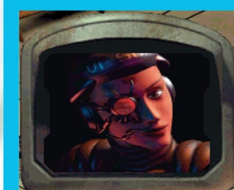
тесь морально. Это последнее и самое сложное из того, что встречалось ранее. Двигайтесь направо, наверх, налево, убейте охранников и солдат. Доведите здоровье до максимума и заходите в дверь справа. Быстро расправьтесь с двумя большими охранниками. Появится старый чужак в малиновой броне — это начальник стражи. Он стреляет с двух рук и даже псионический щит не поможет вам, если вы упустите шанс и не начнете стрелять первым. После смерти он взорвется, а вы, поправив здоровье (кстати, для этого хорошо использовать мясную еду, купленную ранее у Бориса), идите через дверь направо в комнату Королевы. Быстро застрелите двух дройдов, которые возникнут в нишах рядом с Королевой, убейте Лорда и используйте (**USE**) dart gun на Королеву. Уворачивайтесь от ее ударов и стреляйте, пока

Персонажи игры

Сумасшедший ЧАРЛИ встретится вам в джунглях. Очень неуравновешенный старик, но очень полезный в плане получения пластиковой взрывчатки.

Старый ДЖЕК также встретится в джунглях. У него в доме вы получите и прибежище, и много всего полезного и интересного.

Полковник КЕРТЛ — старый вояка, обитающий в своем бункере посреди развалин. Как и любой военный, он беспробудный тупица и скупердяй. Невозможно выпросить у него хоть какое-нибудь оружие или патроны, хотя у него этого добра просто навалом.



СЭМ — это первый человек из Сопротивления, с которым придется столкнуться. Сначала вы спасете ее из плена, а потом она починит генератор и отведет вас в Сопротивление. В дальнейшем она совершенно бесполезна, и на нее можно не обращать внимания.

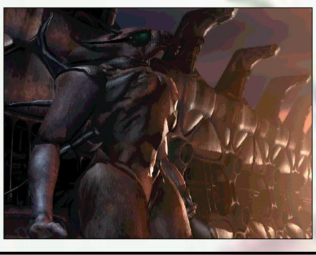
Предводитель Сопротивление КАРЛ — этот «Кутузов в негритянском обличье» — самая главная шишка в Сопротивлении. Без его указания не делается ничего. Он снабжает миссиями и дает ценные указания как командир.

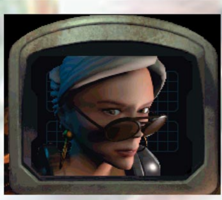
БОРИС — играет роль бармена и арендодателя спальных помещений в гостинице Сопротивления. Кроме этого, у него можно покупать пищу для поправки своего здоровья.

Толстяк ГАРРИ — этот старьевщик — просто жмот, но без этого индивидуума вам не обойтись. Это главный человек, у которого можно обменять кровью заработанные шмотки на деньги. Правда, по очень низким ценам. Разница в цене покупки и продажи иной раз будет превышать 4, а в некоторых случаях и 5 раз. Просто грабеж какой-то, но ничего не попишешь: он монополист в этой области.

Андрей **КОВАЛЕВ**, Станислав **ГОЛЬДИН**

она не умрет. Здесь есть маленькая хитрость: если встать слева чуть повыше Королевы, то она не будет попадать в вас. После ее смерти **БЫСТРО** бегите в левую дверь. Не вздумайте возвращаться тем путем, которым пришли в эту комнату! Иначе погибнете. Это все... :)





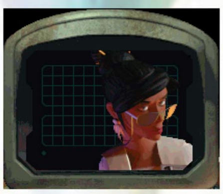
ШЕННОН — торговка оружием. Интересно, как такая миловидная девушка работает в таком бизнесе? У нее вы сможете купить и продать все, что причиняет людям и нелюдям хоть какую-то боль.

ДОКТОР — этот костолом поможет вам выглядеть, как все рабы Ракшей, то есть он вставит вам в голову специальный контроллер.

РУМИКО — местная целительница. Она обучит вас владению пси-энергией, а также всегда поможет вам (причем бесплатно) поправить здоровье. Немногословный персонаж.

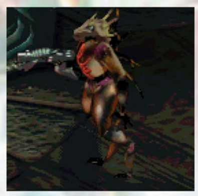
ЭНДИ — шпионка Сопротивления. Она работает на поверхности под прикрытием раба Ракши. Вы несколько раз столкнетесь с ней в игре. Именно она выведет вас на логово Королевы Ракшей.

РОСКО — оружейных дел мастер. Переделывает оружие Ракшей так, чтобы из него мог стрелять человек. Незаменимая фигура в игре. Ведь вы именно к нему таскаете отобранное у Чужаков оружие. Кроме того, именно он соберет вам часовую бомбу, и именно он сведет вас с Тамарой.

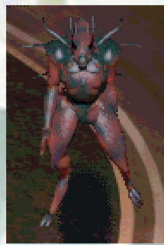


ТАМАРА — специалист по коммуникациям. Очень немногословный персонаж в игре. После выполнения миссии по подрыву Коммуникационного центра Ракшей вы сможете пообщаться с ней один раз, и то только для того, чтобы получить некоторую информацию для продолжения игры.

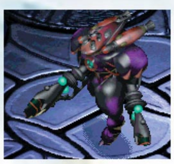
Описание Чужаков



Охранник — самый слабый из семейства Жуков. Убить его можно из простого оружия, лучше всего из ружья или «узи». Первый раз встретится вам во время поисков доктора.

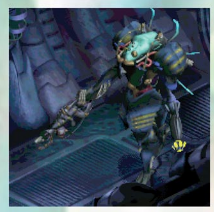


Солдат Чужаков — следующий по уровню сложности противник. Имеет при себе модифицированное оружие охраны, поэтому на начальных этапах — серьезный противник. Хотя его тоже можно попробовать убить из обычного оружия, но не советуем.



Командир всех воинов и охранников — слава Богу, что он встречается только в единственном варианте. Не смотрите, что он маленький, зато таскает с собой в обеих руках такие убойные штучки, что не успеваешь и сделать трех-четырех выстрелов, а уже пора уносить ноги, т.к. жизнь на исходе. После того как мы его прикончили, у нас тряслись руки. Разборки с мамой всех этих гадов — просто детский лепет.

Лорд Ракшей — это один из тех, кто решил в свое время на вас поохотиться, но которому вы отшибли эту охоту навсегда куском пластиковой взрывчатки. Теперь же вам придется встречаться с такими соперниками почаще. Особенно сложно с ним справиться, имея в арсенале простое оружие чужих, а не лучемет, как у него. Зато какой кайф вы получите убив его!



Бригадир охранников — это своего рода Лорд второго класса. Сильный монстр. Он встретится только на корабле Ракшей. Этот чужак имеет оружие в обеих руках и гвоздит из него не переставая. Серьезный противник, уничтожать его надо в первую очередь, даже если на вас лезет целая свора охранников — пикнуть не успеете, как отправитесь к праотцам.

СИ

DIE BY THE SWORD

Коды

Во время игры удерживайте **F1** и вводите:

mukor — God mode (или -god параметром в командной строке при запуске);

qsave — Quick Save (как сделать Quick Load непонятно);

pause — пауза;

golrg — постепенное увеличение размеров героя (набирайте несколько раз);

btiny — постепенное уменьшение размеров героя (набирайте несколько раз);

tough — уровень сложности;

mecam — вид от первого лица (кривой вид);

gocam — стационарная камера (отключается «1» или «2»);

bamff — перемещает героя между некоторыми ключевыми точками уровня (хочется надеяться, что по направлению к концу);

dedly — модернизирует оружие героя (помирают даже щупальца);

sepku — самоубийство;

lunar — ничего не пишется, но прыжки героя становятся гораздо длиннее;

ifall — сбивает героя с ног;

hicup — ражим самоотшвыривания от стен;

silky — монстры тупеют (хотя я этого не заметил);

funky — режим Funky keys (кажется, ускоряет колюще-рубящие движения героя);

catch — режим Out of World Trapping. Похоже, позволяет избежать ловушки;

agrav — тоже что-то для или от гравитации;

Введение

Вы когда-нибудь думали о том, что получится, если скрестить 3D fighting с 3D же Action? Что, что — **Die By The Sword** получится, а как же, он самый, туда ему и дорога. Потому как чистым 3D Action его никак не назовешь, потому что большая часть игры — непрерывная однообразная драка. Но и дракой тоже не назовешь, потому что сюжет есть, лабиринты какие-никакие и наличие «проходибельности», т.е. возможности написать по ней прохождение. Ясно, что одно есть элемент другого, но вот, что элементом чего является непонятно. Скорее, все же, это 3D-драка с элементами 3D Action, за исключением полностью эквилибристического уровня 5, который по сложности прыжков, пожалуй, затыкает за пояс саму Лару Крофт (к этому следует добавить неудобное управление персонажем: курсор — клавиши **WSAD**, прыжок — отпускание нажатого пробела + вперед W).

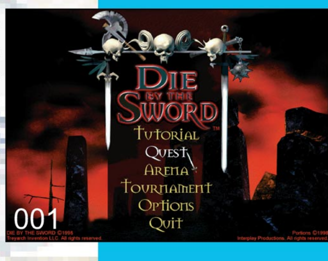
Есть еще третий вариант — симулятор боевого меча, ведь что-что, а название свое игра оправдывает на все 100: «умри от меча». Сильно сказано и в прямом и в переносном смысле: попробуй поуправлять — точно умрешь. Итак на суд игровой общественности предлагается принципиально новая схема управления **VSIM**. Управления чем? мечом, конечно. Принципиальность заключается в том, что мечом можно махать буквально во все стороны (задействованы все **NumPad** клавиши), кроме того есть некая клавиша **0/Ins**, в сочетании с которой удар становится «весомее», как если бы в руке был кастет. Кроме того силу добавляет еще и быстрый выпад вперед «с выбросом тела» (реализуется быстрым двойным нажатием соответствующей курсорной клавиши). Плюс к этому, если герой в момент удара сам корпусом поворачивается в сторону, в которую он заносит для удара меч — это также влияет на силу удара. Все это я говорю для того, чтобы читатель получил представление о том, насколько сложно управлять героем. Я подсчитал, что для управления такого рода понадобилось 4 курсорных + 9 NumPad для меча + 1 клавиша «силы» + 6 клавиш заранее предопределенных «коронных» движений + клавиша «+» (показывает здоровье дерущихся) + клавиши быстрого выпада (курсорные, нажатые дважды) + пробел (прыжок) + приседание (Capslock) = итого 27 клавиш и движений в теории одновременно!. Не знаю, зачем понадобилось такое многообразие, но к концу игры я не научился пользоваться и половиной движений. В каком же направлении развиваются нынешние игры и на кого они рассчитаны?

Схемы управления мечом

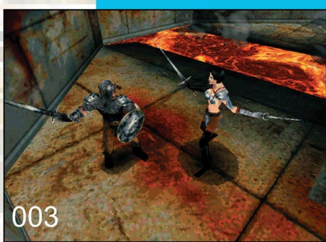
Помимо предлагаемой **VSIM** схемы управления предлагается еще и Arcade схема, отличающаяся, по словам разработчиков, некоторой упрощенностью (ограниченным умом и сообразительностью). Однако все мои попытки хотя бы осмысленно помахать мечом на клавиатуре в этой схеме позорно провалились (видимо сказалась ее чрезвычайная «простота») — по крайней мере, меч вел себя абсолютно непредсказуемо, что привело героя к очень скорой смерти на первом же противнике, так как я осмелился начать игру без прохождения предварительного tutorial (рекомендую все же сначала обучиться). Так что советую сразу переключиться на схему **VSIM**. Но и в этом случае неизбежны проблемы следующего толка: на каждом уровне **VSIM** схема сбрасывается на Arcade, так что придется не забывать ее устанавливать каждый раз заново. Иначе, бывало, подбежишь к врагу, а меч-то прирос к рукам и не двигается! Но даже в этом случае есть нюансы. Дело в том, что и Keyboard и joystick можно назначить на Arcade или **VSIM**, а мыша — только на **VSIM**. Но с началом каждого уровня мыша также отключается (в какую схему работы она переходит в этом случае — откровенно непонятно, однако, вынимание/закладывание меча в ножны по **VSIM right-click** перестает работать). Но если вы установите после этого **VSIM** для мыша, то клавиатура снова сбросится. Таким образом, надо сначала устанавливать **VSIM** для мыша, затем **VSIM** для keyboard (для каждого нового уровня! К этому можно еще добавить некоторую «недружелюбность» меню) — только в этой последовательности вы добьетесь желаемого результата: прогнозируемое управление мечом **NumPad** и вынимание меча по **right-click**, действие над предметом (например, взять что-то или открыть дверь) по **left-click**. Настоятельно советую придерживаться этой схемы (кроме того, вынуть меч можно по **NumPad** «**/**», а подействовать на предмет по NumPad «*****»). Есть еще один вариант — keyboard на Arcade, а мышь на **VSIM** — тогда махать мечом во все стороны можно будет мышкой, но уж больно медленно это происходит и все же есть ситуации, когда меч ведет себя непредсказуемо.

Управление героем и тактика ведения боя

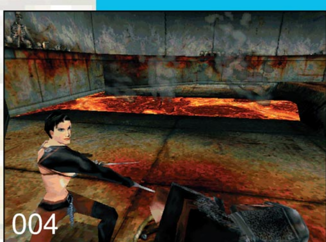
Сама игра состоит из двух (даже трех) независимых модулей: собственно 3D Action игра Quest **#001**, Arena и Tournament (только 3D-драка с любым противником), и модуль для редактирования и записи движений персонажа и назначения их клавишам шестерки **Insert-PgDn**. Так что потренироваться с одним или несколькими противниками вы вполне сможете, в том числе, и против вашей девушки — она довольно слабый противник, и единственно возможный способ ее нормально разглядеть — это, как раз, подраться с ней на арене **#003, 004**. Драться можно и за героя и за любого из монстров — авторы игры утверждают, что в этом лежит ключ к пониманию поведения и тактики персонажей — поделитесь в его шкуре и узнаете его слабые места. Некоторые враги могут держать предметы обеими руками (хорошо что к вам это не относится — еще 9 клавиш для второго меча вряд ли кто бы пережил). В процессе игры, кстати, вы можете кромсать противников как угодно: отрубить ногу, руку, голову — это не сразу их убивает, в отличие от вас. После битвы можно походить-порасчленять трупы и попробовать на вес различные части тела вра-



001

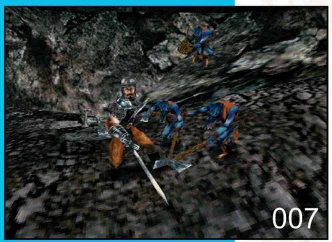


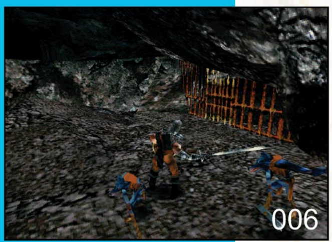
003

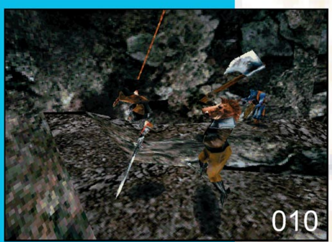


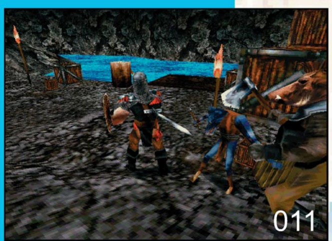
004

005


007


006


010


011

012

га, однако, ни одного вражеского типа оружия вам взять не дадут. Кстати, сохранится где попало вам не дадут — для этого есть специальные места, когда сохранение происходит автоматически (впрочем, довольно часто, практически после каждого поединка).

Все удары выполняются с предварительным «замахом» с противоположной стороны. Если вас в этот момент бьет враг, то замах «пропадает», надо делать это заново. Значительно усиливает приводимые ниже комбинации одновременное нажатие **Ins/0** (т.е. она должна быть нажата в идеале всегда) и быстрый выпад вперед «**W+W**». Описанные приемы действуют одинаково эффективно против всех противников.

Основные клавиши для ударов (NumPad):

1,3 — удары «по ногам». Для расчленения трупов и разрубания ящиков и коробочек;

4,6 — влево-вправо на уровне пояса. Основной удар. Корпус в момент удара желательно поворачивать в направлении движения меча (это касается не только удара, но и замаха);

8,2 — вертикальные удары сверху-вниз (разрубающие голову) и снизу-вверх (вспарывающие брюхо). Эффективны, вообще, голова, шея — слабое место любого противника;

Capslock+1,3 — разрубание веревки в подвешенном вниз головой за ноги положении;

Space+4-6 — боковой удар в прыжке (цельтесь в голову высокорослых противников);

Это не значит, что другие комбинации использовать нельзя, можно, напротив, никаких препятствий к этому нет, хоть 7-9-4, хоть 6-1-8. Но в этом случае ваша битва будет выглядеть, скорее, как хаотичное нажатие всех подряд клавиш, потому что быстро нажать нужную комбинацию непросто, поэтому пользуйтесь базовыми ударами — их вполне достаточно. Основные жизненные тактические приемы остаются в силе и здесь: дождись, пока враги передерутся между собой, а затем добей их; кто на возвышении, у того преимущество; с группой врагов желательно сражаться по одному, используя естественные разделители, например, тоннели, мосты, где пройти может только один; нападай и отступай; высоких противников заманивай в тоннель, где им будет тесно.

В процессе игры герою приходится прыгать, поэтому нелишне сказать об этом пару слов. Прыжок с места реализуется нажатием пробела (герой приседает) с последующим его отпусканием (прыжок) и нажатием в этот момент клавиши «вперед» **W**. Прыжок с разбега — во время бега с **W** нажимается пробел и отпускается за два-три шага от края платформы, в которой вы прыгаете. В конце, возможно, понадобится ухватиться руками за край платформы «**C**» и подтянуться. На большие ящики можно залезать нажатием «**C**». Вылезать из воды также можно нажатием «**C**» — плавать не рекомендуется, утоните. Кроме того, некоторая комбинация типа W+пробел+пробел заставляет героя сделать кувырок в воздухе, что бывает совсем не к месту, так как сокращает длину прыжка. В прыжке можно поворачиваться (бывает, и случайно нажимаете не ту клавишу), но при этом траектория укорачивается. Ползать на корточках можно с нажатой Capslock (тоннели, копья).

Камеры

В игре есть все известные на данный момент типы камер. Клавиша **R** — переключение вида «слегка со спины» и вида «далеко сверху». Клавиша **F** — переключение фиксации камеры, либо она жестко следует за спиной героя, либо пытается показать дерущихся с «оптимальной» на ее взгляд точки, что иногда приводит к полной дизориентации. Клавиши **1,2** на клавиатуре (не NumPad) переключают вид (герой в кадре, вид глазами героя). Причем, можно приблизить/увеличить изображение, подобно «прицелу». Клавиша **Del** — быстрая камера, реализована подобно Tomb Raider, когда нужно быстро посмотреть вокруг или вниз с обрыва и т.п.

Прохождение

Level 1: Kobold Cavern

Отчего все ваши беды? Да все от того же — отвлеклись, не усмотрели за своей девушкой, решили блеснуть силой и сноровкой и отогнать докучливого одиночного волка. Да будет, вам известно, что волки ходят стаями, и пока один вас отвлекал другие скрутили девушку и отнесли своему Боссу, до которого вам и предстоит добраться в конце игры. Берегите милых.

Behind the Rockslide

В пещере убейте волчару **#005**, разрубите ящик в углу справа при входе — там лежит кусок мяса. Обыщите волка — будет вам кусок хлеба. Нажмите на рычаг и решетка откроется.

Past First Gate

Сразитесь с тремя волками **#007**. Используйте наклонные стены для того, чтобы оказаться сверху (впрочем, тактика может изменяться, они верткие и прыгливые и, вдобавок, по пояс вам ростом, что составляет определенные трудности). Обыщите их и возьмите ключ и кусок хлеба. Подбегите к решетке сохраниться **#006.**

Survived Kobold Ambush

Дальше можно идти двумя путями.

Легкий — через проход-трещину справа. Тоннель ведет сразу в пещеру с пристанью, но его стены утыканы копьями: первое справа (через него надо перепрыгнуть), второе и третье слева (они проходятся на котрочках). Перед решеткой в конце тоннеля копья в полу — срабатывают при приближении — также проходятся на корточках, но отнимают минимальную часть здоровья. Сама решетка открывается ключом.

Трудный — забыть про трещину и идти через решетку. Решетка открывается ключом и ведет в комтату со свиньей и волком. Прямо перед входом в комнату установлена ловушка-петля — вы оказываетесь подвешенным за ноги головой вниз и начинаете беспорядочно болтаться маятником **#009**. Веревку можно перерубить (CapsLock + 1-3 меч) или драться вниз головой **#010** (малоэффективно). У мертвой свиньи возьмите ключ, у волка не окажется ничего, кроме дохлой крысы. Откройте решетку и идите дальше.

Past Third Gate

За решеткой будет коридор с паутиной. За паутиной найдете здоровье. Вынимать меч, чтобы прорубить паутину, необязательно — и так пройдете.

Вы в пещере с ящиками. Впереди слева, спиной к вам, на пригорке стоит свин, справа видны ящики в комнате с пристанью. На самой пристани два волка таскают ящики. На вас не нападут, пока вы не окажетесь в пределах видимости или не начнете крушить ящики в куче (в маленьком правом ящике мясо). Если вы начинаете драться с одним из врагов сразу прибегают остальные двое #011. Попробуйте запрыгнуть на ящики и драться оттуда. Забраться на средний ящик можно подпрыгнув и схватившись «**C**», чтобы долго не прыгать по маленьким.

Secured Dock Room

На пристани у правого ящика лежит мясо. Встаньте на плот и перерубите швартовый справа **#012**. Вы поплывете по реке на следующий уровень.

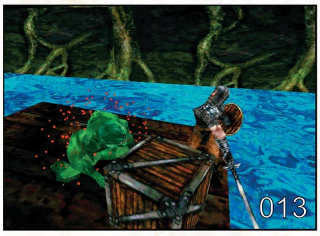
Level 2: River Run

Здесь вы познакомитесь с фауной и яйцами по берегам подземной реки во владениях большого Босса. Хороший Трог — мертвый трог.

Underground River

На реке на вас нападет настоящий зе-

леный Трог **#013**. Очень эффективны


013

вертикальные удары с выпадами. Впрочем, горизонтальные тоже помогают. Не давайте ему вас столкнуть в воду: придется спрятать меч, схватиться, вылезти на плот и снова его выхватить — за это время плот уже может уплыть и вы утоните. Ниже по реке, слева будет платформа в скале с двумя рычагами. Если вы справитесь с Трогом до этого места, то прыгайте на платформу.

Нужно открыть решетку ниже по течению на развилке реки **#014** правым

014

рычагом в стене платформы у воды. Дергать нужно быстро, пока плот не уплыл по реке в логово Трогов. Можно пытаться с плота, а можно с платформы — плот теперь поплывет под решетку. Для прохождения игры, куда поплывет плот, неважно. Его нужно направить под решетку только если в конце вы хотите достать секрет — полное здоровье. Если же вы при этом умудритесь сами остаться на плоту — вы просто срежете половину уровня, что не интересно. Итак, независимо от того, куда поплыл плот, дергайте второй рычаг (левый) — он открывает решетку в проходе. Тоннель ведет в логово Трогов.

Trog Lair

На вас нападет одиночный Трог **#015**.

015

Возьмите у него рыбную кость (издевательство). Второй спит в центре пещеры. Если аккуратно подойти к нему и вертикально ударить можно нанести серьезный урон, пока он спит **#016**, а можно вообще его не будить. Посмотрите налево вверх — высоко в скале есть дырка, в которой стоит белый флакон с жидкостью — это и есть секрет (полное здоровье), который вы сможете достать в конце. Плот вы уви-

016

дите тут же, если вы не успели открыть решетку на реке. В этом случае секрета вам не видать. Бегите в проход справа.

Trog Hatchery
(не требуется для прохождения)

Страшный зверь ляжет после нескольких ударов **#017, 018, 019** — он не си-

017

018

019

лен, несмотря на внушительные размеры. Разгромите яйца — из одного вылупится маленький трог и будет бегать за вами — от него нельзя избавиться до водопада. У безголового волка в глубине пещеры возьмите **Ring of Shielding** — доспехи +30%. Возвращайтесь в логово и бегите в центральный проход.

Ferns

Из логова бегите в центральный тоннель. На вас нападет еще один Трог **#020**. Убейте его и тропинка приведет вас к водопаду.

Waterfalls

Пересеките реку по камням **#021**. Старайтесь не падать в воду. Плыть вправо по реке не стоит: исток реки — тупик. В полу коридора на другой стороне ловушка с Трогом **#022**. Убейте его. За ловушкой 2 копья в стенах (слева и справа). Их можно перепрыгнуть.

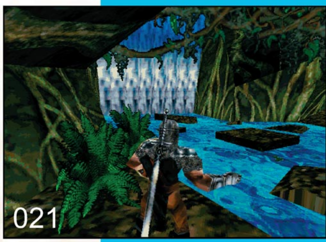
Past the Traps

Вы попадете в пещеру с двумя свинами **#023**. У одного возьмите мясо. Еще один кусок мяса в маленьком ящичке на полу. Еще один кусок в мальньком ящике перед лифтом **#025**. Тут же увидите приплывший плот — вы бы сразу приплыли сюда, если бы плыли под решеткой. Можно встать на плот и поплыть к водопаду за секретом.

020

Heading For the Falls
(не требуется для прохождения)

Перед водопадом справа есть проход — там полное здоровье **#024**, которое вы видели из Trog Lair. Но прыгать надо быстро, пока плот не свалился в водопад. Но вернуться водой — смерть. Придется прыгать в логово и возвращаться снова старой дорогой.


021

Дерните за трос и встаньте в лифт — конец уровня.

Level 3: Warren Crawl

Здесь вы проследуете до конца уровня по катакомбам, созданным кобольдами. Они обитают преимущественно на этом уровне.

022

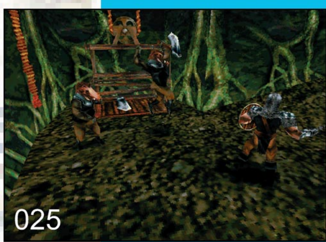
Up the Elevator

Вас ждет свин и двое волков **#026**. У одного волка хлеб. У свина ключ. В верхнем ящике кучи в центре лежит мясо. Откройте ключом дверь и бегите в коридор.

023

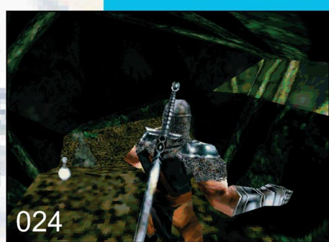
Cargo Area

Вы увидите железную дорогу в шахте. По ней вам предстоит проехать на вагонетке в конце уровня на следующий. Но для начала расправьтесь с двумя свинами **#027**. У одного возьмите сыр. Мясо лежит в верхнем из стоящих друг на друге ящиков.


025

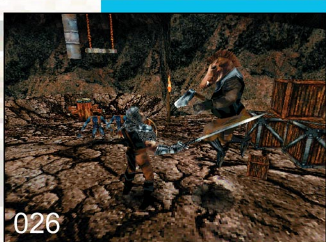
Killed Orcs

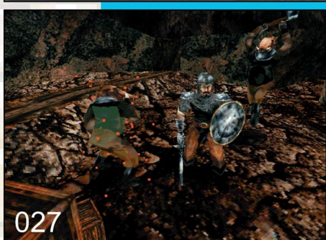
Бегите в левый из проходов (железнодорожный тоннель вас пока не интрересует).В правый проход можно пролезть только уменьшившись — за зельем для уменьшения вы и отправитесь в правый проход. В следующей комнате в ящике найдете здоровье.


024

Saw Punishment Room

Увидите двух свинов в камере пыток, мучающих подвешенного за ногу Кобольда **#028**. Убейте свинов и возьмите ключ и мясо. Перерубите веревку с Кобальдом и освободите его — если это произошло не посмертно он отблагодарит вас — убежит в узенький проход справа и принесет вам ящичек, в кото-

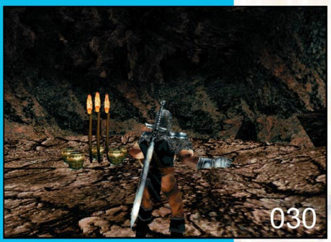

026


027

028

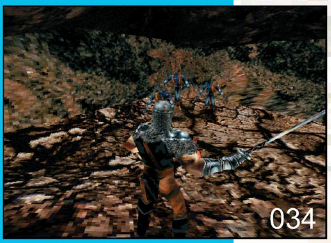
029

031


030

032

033


034

035

ром будет полное здоровье. Бегите в дверь.

Leaving Punishment Room

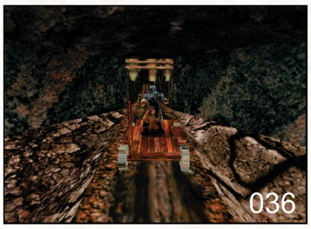
Увидите дерущихся свина и мантису. Добейте их, сил у них мало **#029**. Возьмите у свина мясо. Следующая комната — тупик (завал из камней) Там снова дерутся свин и мантиса. Добейте их и возьмите сыр у свина. Поднимитесь по выступам наверх и на самом верху увидите проход в скале. Подтянитесь и заберитесь в проход **#031**.

Mantis Hole

В конце увидите комнату с двумя мантисами и уменьшающей жидкостью. Можете не трогать мантисс — у них ничего нет, берите жидкость и быстро уносите ноги. Они будут преследовать вас до конца коридора их Hole. Возвращайтесь в камеру пыток и бегите оттуда в другой проход. Там увидите комнату с кучей кувшинов — они пустые **#030**. Теперь вам предстоит найти выход с уровня из лабиринтов коммуникаций кобольдов. В этих лабиринтах ничего интересного нет, так что, чем быстрее вы найдете выход, тем лучше. На своем пути вы, возможно, не раз попадете обратно в эту комнату. Помните, не надо ходить по коридорам с паутиной — они никуда не приводят. Первый маленький коридорчик справа, как войдете, ведет к жедезной дороге, где вы были и в камеру пыток — он не нужен. Вам надо идти во второй справа. Придете в комнату с двумя выходами. Идите в правый. Он приведет в комнату с двумя Кобольдами (осторожно, они теперь одного с вами роста) **#032**. Будет два выхода — бегите в левый, без паутины **#033**. Он приведет в еще одну пустую комнатку с единственным выходом — бегите туда. Теперь вы будете подниматься по коридору. Попадете в комнату со здоровьем и тремя кобольдами **#034**. Убейте их и идите в единственный выход, снова вверх. Наконец, попадете в комнату с вагонеткой **#035**. Прыгайте на нее и дергайте за рычаг — она отвезет вас прямо в логово Огра **#036**.

Disturbed Ogre

Вы увеличитесь **#037**. Бороться с ним очень сложно — он отшвыривает дубиной. Нападайте выпадами и рубите


036

037

направо-налево, стараясь биться в ближнем бою, чтобы не дать ему размахнуться. Возьмите у него spigot и здоровье в ящике. Бегите ко второй

038

бочке (без крана) **#038** — откроется потайной ход на следующий уровень.

Level 4: Ogres Stronghold

Ну а тут вам предстоит немного пошаманствовать и побиться с шипатыми охранниками и дубинноголовыми Ограми.

Through Secret Passage

Увидите дерущихся свина и мантису **#056**. Добейте их. Возьмите у свина

056

ключ — выскочит еще одна мантиса. Уложите ее и бегите в дверь.

Tapestry Room

Дальше можно идти двумя путями. Направо комната с щупальцами, налево проход к двери Storage Room. Так или иначе, ветвь Storage Room придется пройти либо сейчас, либо на обратном пути. Здесь очень поможет тактика «сражения в коридоре» — так вы сможете по одному расправится с противниками. Если вы решили пойти в Storage Room то читайте дальше, если

052

в Tentacle Room, то читайте ниже.

Storage Room

Бегите туда и убейте свина и Огра с дубиной **#052, 053**. В комнате по ящи-

053

кам и кувшинам спрятаны мясо, здоровье и полное здоровье.

Cleared Storage Room

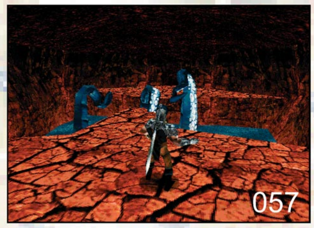
Когда вы возьмете полное здоровье появится еще один Огр **#050**. Убейте

050

его и бегите в следующую дверь. Комната со спящими охранниками. Убейте охранников и у одного возьмите ключ. Мясо лежит в кувшине.

Hacking Through the Barracks

Теперь охранников трое. У одного мясо. Следующая дверь заперта. Возвращайтесь и идите в комнату с щупальцами **#057**.


057

Tentacle Room

Можно рубить их, но после смерти они оживают. Тем не менее, пока они «мертвы» можно попробовать самому перепрыгнуть на другую сторону, но проще дать им побросать себя сколько захочется — они сами перебросят вас на другой берег. Бегите в пещеру.

Survived Tentacles

Увидите пещеру с колонной внутри и Мантисой. На земле будет лежать здоровье. Убейте мантису и идите в правый тоннель.

Entering Dark Tunnel

В конце увидите комнату с двумя ман-

058

тисами. Возьмите на полу здоровье и Amulet of Shielding **#058**. Можно не драться с ними и быстро убежать обратно к статуе. Только одна из них будет вас преследовать.

Found the Amulet of Shielding

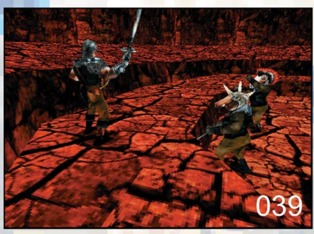
Теперь бегите во второй тоннель (левый). Увидите как девушку принесли в жертву и она исчезла (на самом деле она осталась жива) **#059**.

Too Late?

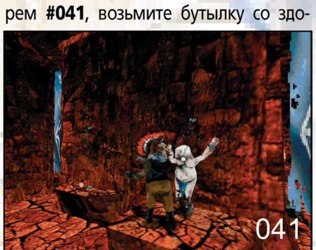
Бегите по коридору, по периметру храма, и прыгайте в коридор ниже, который заканчивается дверью, ведущей к Алтарю.

Hallway to the Altar room

Забейте охранника и колдуна (он швыряется магией) **#039, 040.** Обыщите их

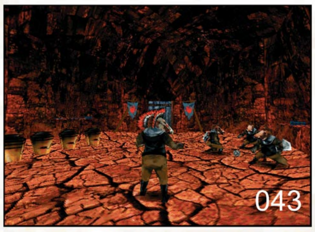


и возьмите ключ у шипатого и маску у шамана — герой превратится в колдуна. Можно наверное как-то и самому пострелять огненными шариками, но у меня не получилось. Освободите пленника в цепях в проходе за алтарем **#041**, возьмите бутылку со здо-



ровьем на выступе рядом и бегите в коридор за пленником — он запрыгнет наверх. Бегите дальше по коридору, мимо комнаты с костром и двумя дверьми. Одна закрыта другая, по ходу, откроется. В следующей комнате — шипатый кабан и громила с дубиной **#042**. Вас не тронут — признают за своего. Открывайте дверь и идите дальше — будет комната с 4-мя кувшинами и тремя охранниками-шипаты-

ми **#043**. Идите дальше в дверь — бу-



дет столовая **#044** и кусок мяса на сто-

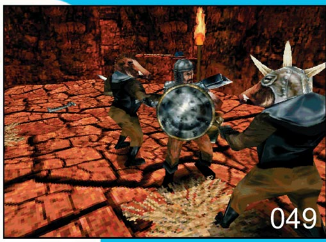
ле. Две двери закрыты, третья, с флагом и рукой, ведет в спальню с двумя громилами **#045**. Идите снова нас-

квозь, в дверь. Коридор приведет в комнату с двумя охранниками и действие шаманской маски закончится **#046, 047.**

Shaman Power Wore Off

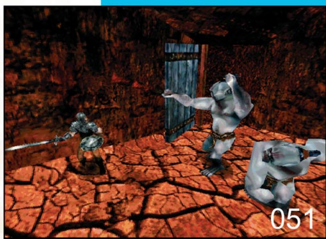
Шипатые mustdie! **#048, 049** Обыщите обоих и найдете ключ для двери ря-

дом.



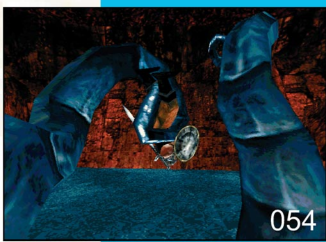
Disturbed Ogres

За ней два огра **#051**, один удар которого отбрасывает на другой конец комнаты Вдоль стен комнаты есть берсерк-potion и полное здоровье. Возьмите у трупа кусок сыра и идите в левую дверь (вторая заперта).



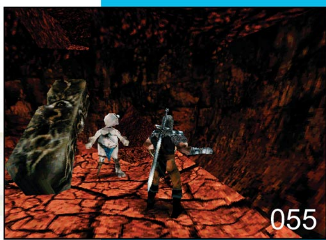
Hacking through the barracks

Дальше комната с двумя спящими охранниками (если вы не убили их в начале уровня), если подойти поближе — они проснутся. В кувшине лежит кусок мяса, а у одного из охранников ключ. Идите в следующую дверь — в коридоре ждет Огр.



Killed Ogre

В следующей комнате охранник и Огр. В одном из кувшинов полное здоровье, на полу также валяется еще одна мензурка со здоровьем и кусок мяса.



Cleared Storage Room

Попадете обратно на пятачок с дверьми: в начало уровня и к щупальцам. Идите к сороконожкам.

Tentacles again

После некоторого количества издевательств над вами они снова сами перебросят вас на другую сторону **#054** и в нише в стене вас теперь будет ждать ваш белый друг-пленник. Он наклонит колонну и вы заберетесь по ней **#055** (с хватанием «C») в проход на следующий уровень.

Level 5: Lost Temple

Если уж в игре есть что-то от Tomb Raider, то это этот уровень — одни шестерни чего стоят! И дракон придуман из той же серии.

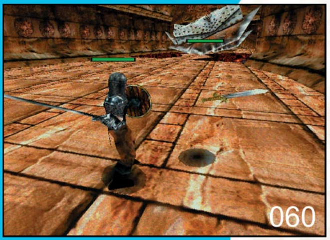
Ох, уж, этот интерфейс! Опять ставить на VSIM клавиатуру и мыша. На этом уровне вам надо отключить три головы дракона, в противном случае они вас изжарят. Каждую голову отключает соответствующая черепушка, добраться до которой непросто. В какой последовательности выключать черепушки, похоже, не имеет значения.

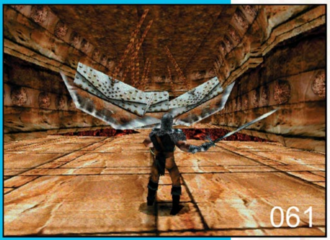
Lost Temple

Первая комната налево — с красным вертикальным камнем, затем коридор и комната с лавой.

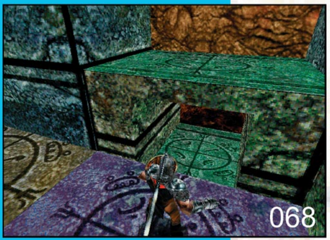
Lava Room

Убейте восставшего из лавы **#062**, он похож на Огра по силе, затем бегите по Лаве к черепу с горящими глазами


060


061

069


068

070

071

072

073

в стене (но не становитесь на лаву перед платформой рядом с черепом — жжется). Нажмите его и где-то опустится дверь и закроет первую голову огнедышащего дракона.

Sealed Dragon Head 1

Возвращайтесь в коридор и бегите до предела влево по коридору, в последнюю комнату.

Pendulum

Огромные чурки раскачиваются из стороны в сторону впереди. Сразитесь с невидимым противником **#060** (виден только его меч). После того, как вы его поразите, меч исчезнет. Пройти чурки не трудно — 3 первые с правой стороны, последнюю — с левой **#061**.

Block puzzle

Надо пропрыгать по прямоугольным выступам так, чтобы в конце концов попасть на плато в скале вверху слева. Прыгать надо с ближайшего к платформе выступа. Но перед этим установите переключатели на правой стене соответственно: 1:вниз, 2:вниз, 3:вверх **#069**. Так вы откроете четвертый переключатель в глубине выступов, под зеленой аркой у стены **#068**, ближней к плато. Установите его: 4:вверх. Выступ, ближний к платформе, станет чуть выше, и с него можно будет запрыгнуть на плато. После этого вылезайте из ямы и установите: 1:вверх — теперь на ближайший к платформе выступ можно будет забраться, два раза перепрыгнув через проходы с разбега **#070**.

Solved Block Puzzle

В конце коридора снова увидите комнату с железными грушами. Нажмите выключатель на правой стене — из левой стены выдвинутся ступеньки.

Activated Staircase

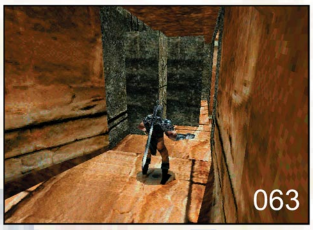
Но вам не туда. Надо пропрыгать по верхам качающихся груш к левой стене **#071** — там виден проход, который ведет к очередной черепушке. Если сорветесь — можно будет воспользоваться ступеньками в стене или загрузиться. Принцип следующий: не обращайте внимание на веревки, как будто их нет **#072**. Прыгайте сквозь них. Во время прыжка для вас должны существовать только две клавиши: пробел и вперед (**W**) забудьте о хватательной (**C**) — она не поможет и только сбивает с толку. На каждой груше становитесь в ее центре клавишами **Q** и **E**. Все груши качаются с разными фазами, так что пропрыгать их очень непросто. Поэтому прыгайте на следующую примерно за полкорпуса до того ее положения, когда она достигнет воображаемой точки вашего приземления (за то время пока вы будете лететь она как раз продвинется в эту точку, кроме того, груша с которой вы прыгаете тоже двигается). Но раза с 20-го получится. С последней груши прыгайте в выступ в скале, на всякий случай хватаясь «**C**», и нажимайте черепушку **#073** — вторая голова дракона отключена.

Sealed Dragon Head 2

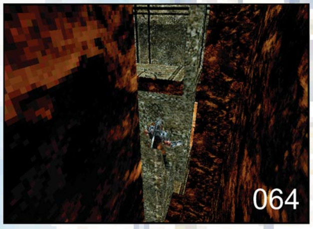
Возвращайтесь в коридор и идите до предела вправо.

Before Stompers

Далеко справа по коридору — смыкающиеся камни. Первые два с горизонтальной амплитудой пройти не трудно — достаточно дождаться пока они оба будут в одной фазе **#063**. Но


063

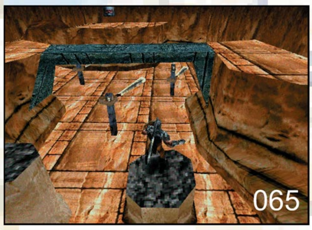
после них увидите два вертикальных, двигающихся в противофазе. Внизу, через проход, смертельная лава. В дальнем вертикальном двигающемся выступе увидите ступеньку — надо прыгать на нее, пока первый вертикальный выступ в верхнем положении. Теперь вы перемещаетесь вверх-вниз вместе со вторым выступом. Развернитесь, прыгайте, когда он будет в верхнем положении, обратно на первый выступ, **#064** в арку в его верху —


064

окажетесь на тропинке вдоль стен комнаты, она ведет в коридор.

Rotating Blades

Тропинка заканчивается тремя вращающимися резаками. Можно пропрыгать их, либо пройти на корточках,


065

но, все равно, даже в этом случае, получите пару раз по шлему. В правой части комнаты есть два выступа **#065** — забирайтесь по ним наверх, на платформу и увидите череп через проход **#066**. Справа, через мостик,

066

увидите выключатель на стене — он выдвигает тумбочку, чтобы удобней было залезть к черепу. Прыгайте на нее с разбега (резаки остановились) и залезайте к черепу. Еще одна голова дракона отключена **#067**.

067

Sealed Dragon Head 3

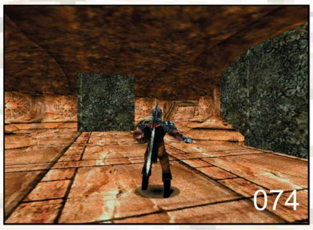
Возвращайтесь тем же путем в основной коридор. Вот как это сделать проще.

Stompers Again

Бегите и становитесь в движущуюся часть арки на первом выступе, разворачивайтесь спиной вперед и в ее нижнем положении делайте шаг назад на второй двигающийся выступ. Теперь прыгайте внутрь и проходите сквозь горизонтальные плиты. В данном случае очень трудно подобрать нужную фазу, потому что второй плиты практически не видно. Старайтесь не бежать в тот момент, когда плиты будут двигаться в одной фазе — это смерть.

Past Out Back Stompers

Бегите к центральному коридору, уходящему глубоко вниз. Он ведет в комнату с головами драконов. Пройти ее можно только когда все головы отключены **#074**. Поборите в коридоре


074

невидимого воина.

Past dragon heads

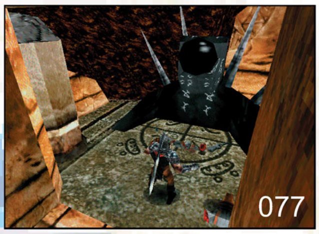
Попадете в храм с колоннами. В конце дверь в здание храма будет закрыта. Появится еще один невидимый **#075**, и, когда он будет повержен, дверь в храм откроется **#076**. Бегите в следующую комнату.

075

076

Gear Room

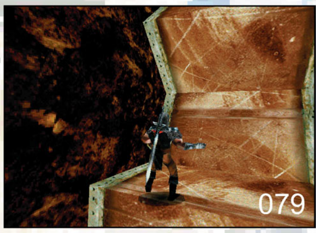
Не подходите и не берите кирку перед черной остроконечной конструкцией — вас разнесет на кусочки **#077**.


077

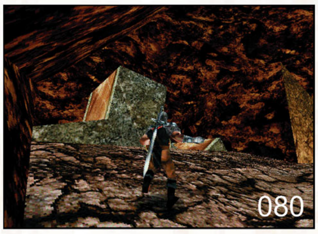
Бегите налево и увидите 3 вращающиеся шестерни **#078**. Вот это круто.

076

Надо встать на край обрыва и пропрыгать по вращающимся шестерням на другую сторону пещеры. Метод следующий: прыгаете на 1-ю шестерню и вращаетесь вместе с ней **#079**, посте-


079

пенно отступая назад, чтобы оказаться на ребре и затем на внешней грани лопасти. С нее из вертикального положения прыгайте с разбега или с места вперед, на вторую шестерню. Надо снова попасть на внешнюю грань и, не переставая, прыгать дальше — на следующую шестерню, без остановки. Но нельзя одновременно нажимать два раза пробел и **W** — герой будет кувыркаться вместо того, чтобы прыгать. Нажимайте быстро, но аккуратно: пробел, отпускайте и затем **W**. Ориентироваться вблизи лопастей шестрней сложно — теряется ориентация. Прыгайте до тех пор, пока не почувствуете, что едете вниз — значит вы, наконец, на третьей шестерне. Но расслаблять-ся никак нельзя. Повернитесь направо и спрыгните на платформу в стене **#080**, иначе после полного круга на


080

третьей шестерне вы разотретесь в пыль о скалу. На платформе будьте аккуратнее — можно упасть вперед вниз.

Navigated Gears

Бегите налево по коридорчику в комнатку и убейте шахтера с киркой **#081**.

081

Killed Dwarwen Miner

Нажмите рычаг на стене и камнепад прекратится. Прыгайте вниз и окажетесь на следующем уровне **#082**.

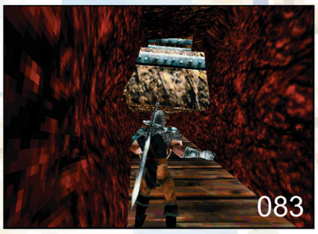
082

Level 6: Dwarven Mines

Здесь вам предстоит столкнуться с шахтерами, которым Большой Босс уже три месяца не платил зарплаты. Шахтеры производят кристаллы, используя лазерную технологию. Вам, как ответственному Джеймсу Бонду, предстоит пустить на воздух лазурную установку, которая, как считает ваше правительство, угрожает его безопасности.

ThreadMill

Вы на транспортере для руды и неотвратимо приближаетесь к трем прессам **#083** — вас вот-вот расплющит,


083

медлить никак нельзя. Пробегите под прессами (когда они в верхнем положении это легко, перед каждым следующим останавливайтесь и ждите удобного момента) и окажетесь в шахте. Расправьтесь с шахтером **#084** и возьмите у него ключ. В следующей пещере откройте ключои решетку, рядом с которой стоит тележка. Увидите огромную щахту с лазерной пушкой для прорубания тоннелей **#085**.

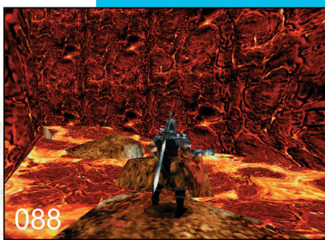
084

Opened First Gate

Бегите к коптерке с лазером — дверь заперта и открыть ее нельзя. (машина для обработки кристаллов запускается если положить в нее красный кристалл рядом — две стрелки показывают давление). Вам надо вывести ее из строя, но пока вода охлаждает котлы, это невозможно, так что надо взорвать насос. Внизу вы видите две пещеры. В верхнюю, через реку лавы, указывает луч лазера **#087**. Не бегайте туда (там все равно тупик), иначе по вам пройдется луч лазера и вы погибните. Не стоит делать этого, даже если вы играете с кодами в God mode — хоть в этом случае от лазера вам ничего не будет, но уровень нельзя будет корректно закончить. По верху трубопровода идите налево. Прыгайте через проход на высотный островок и далее, по кочкам, среди лавы **#088**. В конце ущелья увидите перчатку мощи (для прохождения уровня она, похоже, не требуется).

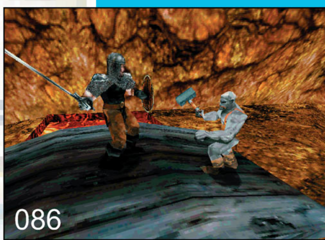
085

087


088

Got Gauntlet of Might

Возвращайтесь тем же путем к каптерке и бегите в нижнюю пещеру справа (над ней виднеется решетка и рычаг другой пещеры). Для того, чтобы его нажать надо открыть решетку. В пещере разделайтесь с кузнецом и его молотом **#086**. За правым дальним углом печи найдете здоровье и ключ.


086

Got Key from Blacksmith

Если в этой комнате перейти лаву по мостику и идти дальше в пещеру, то в конце увидите ту самую решетку, за которой рычаг, но открывает ее другой ключ.

089

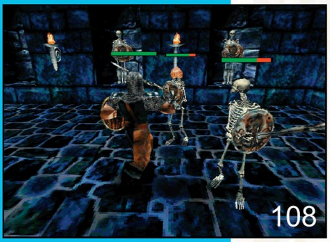
Возвращайтесь в комнату с вагонеткой, перед пещерой с лазером. Идите по второму тоннелю наверх к двойной металлической двери: теперь ее можно открыть ключом молотобойца.

Opened Double Doors

Окажетесь на мостике над лавой, где внизу вы ходили за перчаткой. Перейдите мостик и в пещере напротив убейте шахтера с киркой и второго с серпом. У того, что с серпом, возьмите ключ **#089**.

Got Key from Warrior

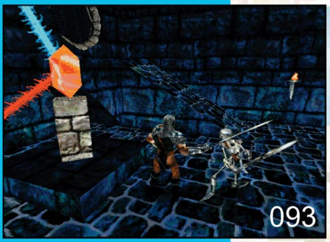
090


108

110

111

094


093

107

106

Возвращайтесь тем же путем в кузницу и идите теперь к решетке, за которой рычаг. Ключ открывает решетку. По пути вам попадется еще один шахтер. Рычаг опускает мостик рядом с лазерным домиком.

Lowered Drawbridge

Прыгайте вниз, поднимайтесь к лазеру и переходите через мостик. Как только войдете в пещеру на вас набросится парень с серпом. У него возьмите здоровье. Пересеките деревянный мостик и разбейте желтый щит управления насосом для лазера **#090** (он на стене здания).

Broken water pump

Бегите обратно к лазерной каптерке, два раза положите в нее кристалл из кучи рядом и отбегайте подальше — убьет. Стрелка зашкалит и вся конструкция взорвется.

Blew machine

Теперь бегите через лаву в верхнюю пещеру, куда указывал лазер. Когда вы ступите на порог пещеры уровень закончится (если уровень не заканчивается, значит вы играли с кодами, были в этой пещере раньше и спровоцировали выстрел лазерной пушки — надо переиграть, начиная с того момента, когда пушка, возможно, могла выстрелить).

Level 7 (8) In the Master's Castle

Уныл как никогда. Скелеты, скелеты и еще раз скелеты. Ну и, конечно, кристаллы, кристаллы и еще раз кристаллы.

Этот уровень один из самых однообразных. Вам предстоит сражаться только со скелетами во множестве одинаковых комнат и разрушить три кристалла в трех гробницах, прежде чем попасть в мастерскую Босса.

In the Master's Castle

Сразу за решеткой вы увидите помещение со скелетами. Сначала оживет один, затем второй **#108** — убейте их и бегите в противоположную от входа нишу, где раньше стоял скелет. Ниша повернется и вы окажетесь в следующем каменном помещении.

Passed First Hall

Впереди переодически отсвечивают белые квадраты в полу **#110**: если попасть на них — они отнимают здоровье. Но фонтанчик справа обладает живительной силой — можно вылечиться **#111**. В противоположной стене, в левой ее части, есть потайная дверь в первую гробницу (открывается при приближении).

First Spiral Ramp

Проход ведет в гробницу. Там вам предстоит поочередно расправится с двумя **#094** скелетами, восставшими из своих могил. После этого из пола поднимутся 4 плиты с рисунками фаз луны и вам останется только попрыгать по ним некоторое время в том порядке, в котором будут появляться рисунки. Когда вы запрыгните в очередной раз на угловую плиту, она перенесет вас в помещение с колодцем. Спускайтесь вниз и увидите кристалл и, возможно, скелета **#093**. Если выглянуть в окно увидите лучи. Таких кристаллов три. Можно разбить кристалл **#093**, не сражаясь со скелетом — тот погибнет. Останется только найти и раздолбать оставшиеся кристаллы.

Power Room 1

Возвращайтесь к фонтану. На обратном пути в гробнице вас, возможно, ждет еще один скелет (если его не было в Power Room).

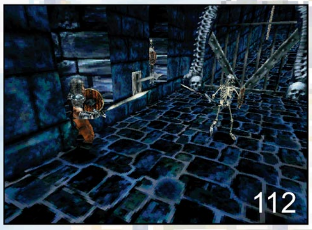
От колодца бегите дальше по коридору и попадете снова в другое помещение со скелетами. И снова оживут два **#107** один за Другим. Убейте их и бегите к решетке — в следующее помещение.

Passed Second Hall

Попадете снова в другое помещение со скелетами. И снова оживет один скелет **#106**. Но при входе, по бокам, в стенах торчат острые копья. Пройдите их на корточках. Убейте скелета и решетка откроется — в следующее помещение.

Passed Third Hall

Теперь вас ждет скелет, а на стене виден рычаг **#112**. Когда вы убьете ске-


112

лета потолок начнет опускаться — надо быстро нажать на рычаг и запрыгнуть в нишу где стоял скелет, вместо того, чтобы бежать к решетке. Ниша повернется и вы окажетесь в маленькой комнатке с рычагом — он снова поднимет потолок. Возвращайтесь через нишу в комнату и бегите к решетке.

Second Fountain Hall

Перед вами еще одна комната с живнедающим фонтаном справа. В фонтане гигантское водяное щупальце бу-

113

дет пытаться искупать вас **#113**. В стене напротив, но в правой ее части, как обычно, потайная дверь в гробницу **#118** и ко второму кристаллу.

118

Second Spiral Ramp

Вам снова надо будет побороть троих **#092** скелетов. Первого — один на

092

один, остальных одновременно. Снова выдвинуться плиты и по ним надо будет пропрыгать по в том порядке, в каком они будут менять рисунок. Когда снова прыгните на угловую плиту — телепортируетесь в комнату с кристаллом 2, которую также охраняет скелет. Убейте скелета и разрушьте кристалл **#119**.

119

Power Room 2

Обратно к колодцу — теперь вода в нем вас вылечит и телепортирует обратно в гробницу. Возвращайтесь к фонтану. От щупальца легко убежать в следующую комнату со скелетом. Убьете скелета и бегите к решетке — дальше.

В следующей комнате со скелетами по бокам много копий в стенах **#114**. На-

114

до перепрыгнуть их на бегу. они сработают уже за спиной. В очередной

комнате оживут сразу два скелета. Когда вы их убьете откроется следующая решетка. Причем, оба скелета здесь дерутся гораздо агрессивнее **#109**.

Увидите еще одно помещение с фонтаном. В противоположной от фонтана стене, справа, есть потайная дверь, она откроется при вашем приближении, как обычно.

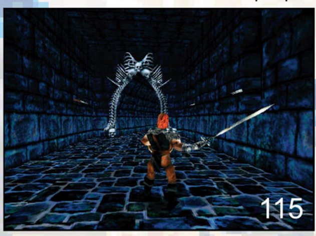
Third Spiral Ramp

Процедура та же — три скелета на сундук мертвецов. И еще один в комнате с третьим кристаллом.

Third Power Room

Возвращайтесь к фонтану.

В коридоре за фонтаном много копий **#115** в стенах. Их все можно пропры-



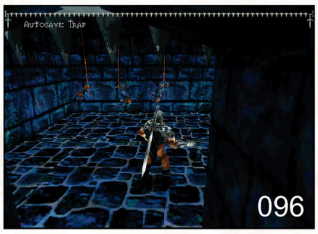
гать по центру. В крайнем случае, всегда можно вернуться к фонтану и вылечиться. Коридор ведет к основному зданию храма, которое охраняется двумя скелетами **#116**.

Main Keep

Если пробежать вперед, увидите комнату с кругом в полу и замурованными воротами. За ними тот самый центральный кристалл, лучи которого вы так старательно отключали до этого. Пока он недоступен. В комнате есть дорожка вверх, в трапезную замка. На самом верху, у окон вы найдете здоровье. Возвращайтесь вниз. После того, как обратитесь с «вас тут и не стояло» к скелетам перед большими деревянными дверями, которые они охраняют, можно будет войти, но это кончится вашей смертью (здесь опять-таки нельзя играть в god mode — персонаж просто замрет), если до этого вы не разбили все три кристалла. Босс улетает а вы проваливаетесь в подземелье.

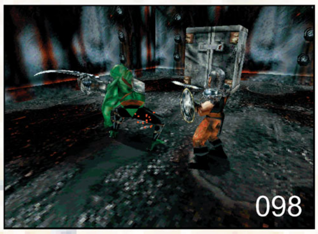
Trap

Можете поразвлекаться и порубить в капусту трех волков, подвешенных на веревках **#096** и потом обрубить ве-



ревки в прыжке ударом наотмашь. Идите в дверь. В комнате вас ждет злой прыгучий Changa **#097** с одной

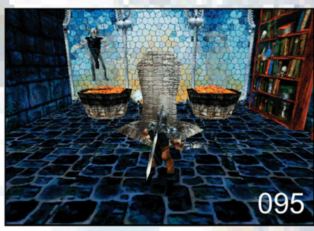
механической рукой. Когда вы его побьете **#098** откроется кабинка и



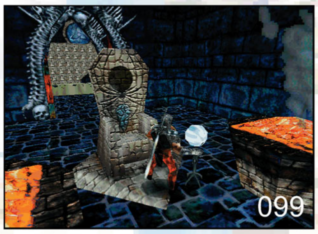
поднимет вас наверх.

Defeated Changa

Окажетесь как раз у сарайчика перед деревянными воротами, дверь которого вы уже, вероятно, пытались безуспешно открыть снаружи. Тут же вы убили двоих охранников-скелетов. Бегите снова в мастерскую Большого Билла **#095** и берите с книжной полки



здоровье. Разбейте шар перед троном Босса **#099** и прорубите стеклянную

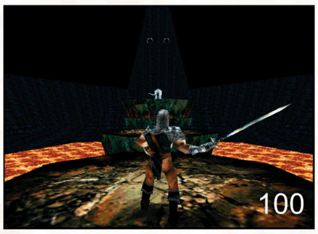


стену с инкрустациями. У меня получилось с левой стороны.

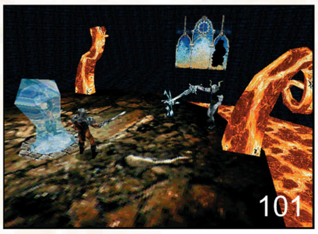
The Final Battle (9) — подуровень седьмого

Большая битва с большим Биллом из-за Большой Любви.

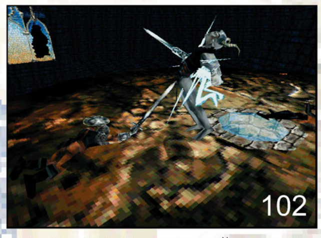
Прыгайте по островкам вперед к центральному, с Боссом **#100**. На него



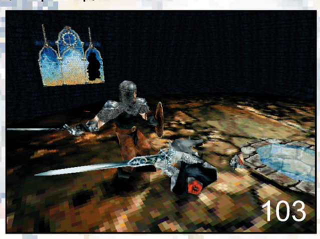
можно влезть только ухватившись руками. Как только вы заберетесь туда, сразу бегите к кристаллу и рубите, рубите его — там заморожена ваша девушка. Продолжайте рубить кристалл **#101**, не обращая внимания на врага



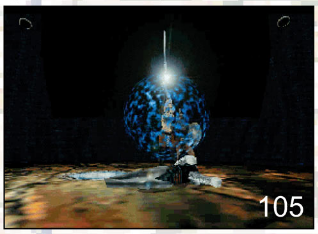
(если рубить его, он будет исчезать и снова появляться) и на лавовые щупальца. Продолжайте продолжать рубить кристалл. После нескольких ударов девушка освободится. Вы, обессиленный, рухнете и враг уже будет готов отрубить вам голову, но тут девушка ударит его **#102**, а вы должны сами



воспользоваться ситуацией и, когда враг будет на коленях, отрубить ему голову вертикальным ударом меча (например) **#103**. После чего вы с де-



вушкой телепортируетесь **#105** в безо-

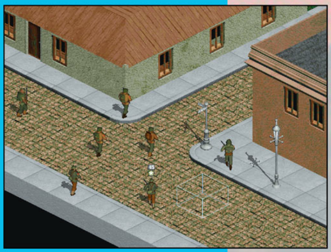


пасное место, а скала Босса взорвется, что и ознаменует конец игры.

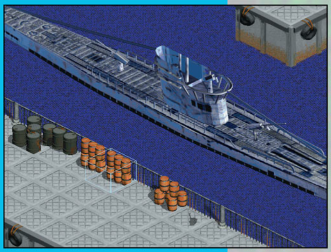
СИ

SOLDIERS AT WAR

Вообще-то в свете последних событий с Mindscape и SSI остается не совсем ясным, выйдет ли эта игра вообще на свет. Что-то заставляет предположить, что вряд ли не найдется издателя на уже практически готовый проект и разработчики выкинут его в помойку. Однако чем черт не шутит... Так что если вдруг окажется, что та бета-версия, по которой пишется этот текст, станет жутким раритетом, то просьба рассматривать то, что пойдет ниже, как эдакий рассказ про то, что все вы потеряли. В любом случае, отсутствие окончательной версии не дает мне возможности расписывать вашу боевую деятельность по миссиям, ибо еще неизвестно, в том ли порядке эти миссии будут в конце концов; кроме того, обещание авторов регулярно вывешивать дополнения к игре на ее веб-сайте (**www.soldiersatwar.com**) заставляет больше внимания уделять общей тактике прохождения, а не отдельным его моментам.



Итак, идет Вторая мировая война, а вы возглавляете роту американского спецназа, призванного ущемлять фашистов в разных точках Европы. Процесс ущемления сводится к тому, что вы набираете себе взвод из восьми человек и отправляете его на задание, которое уже представляет из себя походовую стратегию в духе X-Com. Вообще, настоятельно рекомендуется, прежде чем сядете за игру, ознакомиться с инструкцией, ибо там есть много раличных полезных слов про самые разные игровые особенности, которым я уделять внимания не буду, ибо пиратству бой.



В **Soldiers at War** нет тьюториала или каких-либо боевых тренировок, так что рекомендуется рассматривать, как обучающую, самую первую миссию. Это значит, что в ней нельзя терять солдат. Если вам не повезло и кого-то убили — лучше начните сначала, ибо впоследствии количество оставшихся в живых солдат будет играть очень большую роль. Итак, первый урок: берегите свое войско. Кроме того, обратите внимание, что помимо рядовых в вашем распоряжении имеются также сержанты и старшие сержанты. Впрочем, сперва я бы рекомендовал просто пройти первую миссию и вынести из нее кое-какие собственные уроки. Главным из них должно будет являться то, что неплохо бы следить за передвижениями врага (то есть врубить эту фишку в опциях) — это раз, и что артиллерийский обстрел — вещь весьма впечатляющая, это два.

Собственно, теперь давайте займемся всем подробнее. Первая задача, с которой вам предстоит столкнуться — это выбор отряда. Задача эта не очень важна для первой миссии (хотя там имеет смысл взять кого-нибудь с радиопередатчиком), но вот потом... Потом правильно подобранный отряд станет залогом успеха. Итак, перед вами набор портретов различных мужиков. Стоит отметить тот факт, что четверо лиц в левом вертикальном ряду — командиры, у них единица в рейтинге лидерства, и одного такого (но только одного, чтобы лишний не погиб) надо брать с собой практически в любую миссиию и там беречь как зеницу ока. По этому поводу лично я могу порекомендовать взять одного из командиров снайперов (первый или третий горизонтальный ряд), вооружить его снайперской винтовкой с оптическим прицелом (лучше всего M1E7) и засадить куда-нибудь в безопасное место — пусть себе снимает вражеских офицеров понемногу. В любом случае, во время миссии надо уделять много внимания обереганию этого самого командира от вражеских пуль.

Как вы заметили, экран выбора взвода состоит из четырех рядов. Ряды — это, собственно, бригады, в каждом из них на первом месте командир бригады. Что вовсе не означает, что вы не можете комплектовать свой взвод из разных бригад. Вы не только можете, но и должны это делать. Дело в том, что каждая из бригад имеет некую специализацию, отмеченную значком слева от портрета командира. Специализацией этой являются либо полуавтоматическое оружие (точнее говоря, винтовки и карабины), либо автоматическое (автоматы, ручные пулеметы). Правильно собранный отряд будет состоять примерно поровну из представителей этих двух «учений». Каждое из этих оружий, по идее, имеет свои преимущества и недостатки, однако, по большому счету, на деле конкретно в этой игре автоматы и пулеметы оказываются явно эффективнее. Причина тому заключается в том, что обладатели винтовок не всегда умеют из них точно стрелять, а зато из автомата выпускаются очереди — и там, умей-не умей, а авось хоть в кого-то они попадут. Тем не менее, автоматчиков вам надо беречь, и, кроме того, у них быстро заканчиваются патроны, а найти на поле боя нужные потом не удастся, так что обладатели винтовок бывают местами нужны. Особенно если они меткие стрелки, что во время выбора взвода узнать практически никак нельзя (есть только пункт «владение оружием», но «меткости» нет).

Из прочих пунктов в «личном деле» солдата, которое можно увидеть, выбирая его, стоит отметить «силу», которая определяет, сколько этот тип может таскать с собой штук, «инициативу», которая значительно помогает во время боя, ибо благодаря ей ваши бойцы чаще «замечают» вылезающих из укрытий фашистов и предлагают начать стрельбу, «метание», которое очень важно, если вы захотите пользоваться гранатами (а это очень эффективное оружие), но не хотите, чтобы граната падала у ног придурковатого солдата, ее «метнувшего». Наконец, имеет смысл выбирать взвод с более-менее одинаковой «резвостью», чтобы быстрые солдаты не ждали отстающих медленных, хотя на деле иногда оказывается полезно засылать немного вперед пару-тройку автоматчиков на расчистку территории и отвлечение охраны (потом ее можно снять сзади снайпером). Умение драться на кулаках едва ли когда-нибудь вашим солдатам пригодится. А вот как пользоваться медицинскими познаниями я, честно говоря, толком понять не смог — но, надо думать, что только обладающий такими познаниями воин сможет «применить аптечку» для своего слегка раненого коллеги (слегка раненый — это значит, может ходить и вообще пребывает в бодром расположении духа).

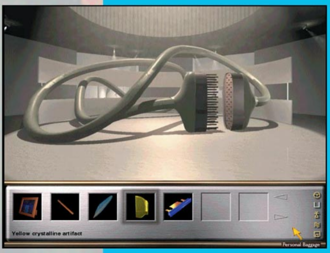
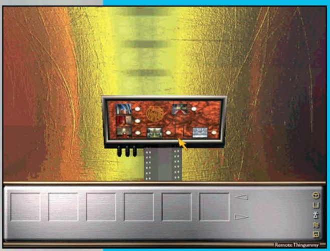
Обращайте внимание на «дополни-

тельную специальность» набираемых во взвод людей. Например, если вам надо что-то подорвать, обязательно берите с собой солдата, разбирающегося во взрывчатке. Если надумали взять с собой ручной пулемет и установить его на пригорке — берите человека, который умеет с ним обращаться (отмечу, кстати, что такого человека стоит брать всегда, ибо бывает, что подобное полезное оружие валяется рядом с фашистскими трупами). Не мешает также изучать экипировку солдат: хоть впоследствии вам дадут возможность все малость поменять, может оказаться, что на складе чего-то не хватает (например, снайперских винтовок). Обязательно берите хотя бы одного человека с радиостанцией — этого чуда техники вам «на складе» не предложат, а только с его помощью можно вызывать артиллерию.

Во время «доукомплектации» солдат снаряжением постарайтесь заменить неудачное оружие на удачное (ну, например, выдайте всем подготовленным снайперам снайперские M1E7, а не обычные карабины, которыми они зачастую вооружены), не забыв при этом к оружию придать подходящие патроны. Загрузите всех под завязку (до верха желтой линии) гранатами, причем не дымовыми, а боевыми, хотя пара-тройка дымовых тоже по ходу дела не помешает. Тут, правда, есть та тонкость, что желательно помнить, кто как умеет ими, гранатами, пользоваться — есть в этой игре такие придурковатые молодые люди, которые неспособны, например, перекинуть гранату через маааленький холмик. Если есть возможность взять с собой рюкзак динамита, берите, выделяя даже под это дело специального солдата (опять же, не забудьте про то, кто у вас спец по взрывам). Иногда бывает полезно в строениях делать дополнительные, не предусмотренные архитектором входы — ибо почему-то влезть в окно нельзя.

Итак, сняряжение закончено, и мы с вами отправляемся в бой. Начинаем с первой миссии, ибо, я думаю, она всегда будет первой. События идут в Африке, бой будет недолгий и, при правильном подходе к делу, пройдет без потерь. Вам надо перебить всех имеющихся фашистов. Если вы сейчас же ни включите в опциях возможность наблюдать за передвижениями врага, то потери у вас будут и, кроме того, миссия не станет короткой, так как карта большая, а фашисты спрятались за холмиком. Потому смело эту штуку включайте. Чтоб вас не мучили угрызения совести, скажу, что это совсем не cheat. Дело в том, что в **Soldiers at War** не предусмотрены кое-какие специфические штучки. Ну, например, если ваш солдат спрятался в руинах, то его может быть не видно, тем более, если фашисты не ждут там засады. Однако он-то может незаметно выглядывать и просматривать округу, а также вовремя кинуть туда гранату, правда? Правда. В этой игре такое возможно только с включенным наблюдением за врагами. Кроме того, это самое наблюдение экономит массу времени. Хотя справедливости ради скажу, что временами оно портит кайф, так как раскрывает коварные фашистские планы.

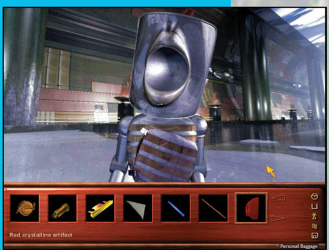
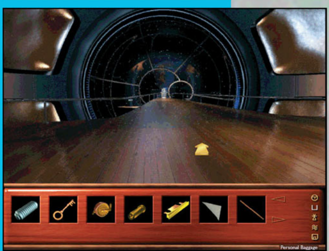
Итак, вы немножко походили, передали ход врагу и увидели, где тот обитает. Сейчас мы с вами будем тренировать умение правильно расставлять солдат. В **Soldiers at War** есть хитрая система, благодаря которой, если во время чужого хода солдат замечает врага, то ход временно передается: право первого выстрела у заметившей стороны. Это очень хорошо и этим надо уметь пользоваться. Для чего необходимо, во-первых, обязательно включать систему point-saving, дабы заметивший движение солдат мог еще и выстрелить, а во-вторых, ставить его (солдата) лицом в ту сторону, откуда следует потенциальная фашистская угроза (а так как мы с вами за врагом подсмотрели, то знаем, между какими двумя домами его ждать). Выставляйте туда пару людей, с винтовкой и автоматом (но не командира), и двигайтесь ими вперед. Следом можете пускать и остальной взвод — чем больше народу заметит врага и выстрелит по нему, тем больше шансов его убить.

Сразу скажу, как надо бороться с врагом, пользующимся той же хитростью. Опять же, подсматривайте активно. Если враг вас не ждет и куда-то целеустремленно движется, то, скорее всего, у него уже не будет сил для выстрела. Аналогично, если он только что был задействован в перестрелке с вашими, то у него «очков» не осталось, и можно смело выходить на него всей толпой. Наконец, стремитесь заходить со спины — однако, надо это делать полностью со спины, любое движение сбоку будет замечено. Но, вообще, лучше всего самостоятельно ловить вылезающего из укрытия врага, а если он вылезать не желает — пользуйтесь гранатами.

Итак, думаю я, с первой порцией фашистов в первой миссии вы справились. Есть еще одна порция, которая спряталась в ложбине. Двигаясь в том направлении, попутно обыскивайте трупы — в этой миссии от этого толку нет, но вы сможете примерно понять смысл этого процесса. Можете также ради смеха позалезать в танки, хотя ни один из них не может стрелять (впоследствии будут такие, которые можно будет активно использовать). Где-то с середины поля боя вызывайте артиллерию, нацеливая ее непосредственно туда, где видели фашистов. Ха-ха-ха! Они думали, что мы их не видим. Нет уж, братцы, получите по полной программе. Пока снаряды не прилетят, близко туда не подходите, а то и ваших ненароком заденет.

Поскольку артобстрел, скорее всего, не уничтожил всех врагов, подходим ближе. Теперь учитесь ползать — иначе вас сразу заметят и убьют, уж больно выгодную позицию подлые фашисты заняли. Сейчас будем учиться метать гранаты — последняя главная тренировка. Берите того из солдат, кто лучше всех эти делом владеет, и пущай он ползет в сторону фашистского логова впереди. Подползя на достаточно близкое, чтобы уже иметь метательную возможность, но не быть замеченным, расстояние, можно пропустить ход ради добавления сил и метнуть гранату туда. Если вы выбрали не того солдата, граната упадет у него перед носом, и ему настанут кранты, однако, если боец ме-

тать умеет, то миссия благополучно закончится, и вы уже, можно сказать, достаточно натренированы для дальнейших побед.

Перейдем по такому случаю к более общим словам. То, что вы прошли первое задание, дало вам кое-какое представление об игре в целом, однако не думайте, что остальные будут столь же примитивны. В целом каждая из пятнадцати представленных в игре миссий представляет собой фактически отдельную игрушку, которую вы будете проходить от одного до трех вечеров, если даже не переигрывать все заново. Фашистов на картах становится все больше и их все сложнее будет уничтожать. Одно из главных правил «правильного бойца» заключается в том, что надо не жалеть дискового пространства и сохранять игру практически постоянно, после каждого хода или удачного убийства, потому что иначе пройти все это дело будет очень трудно.

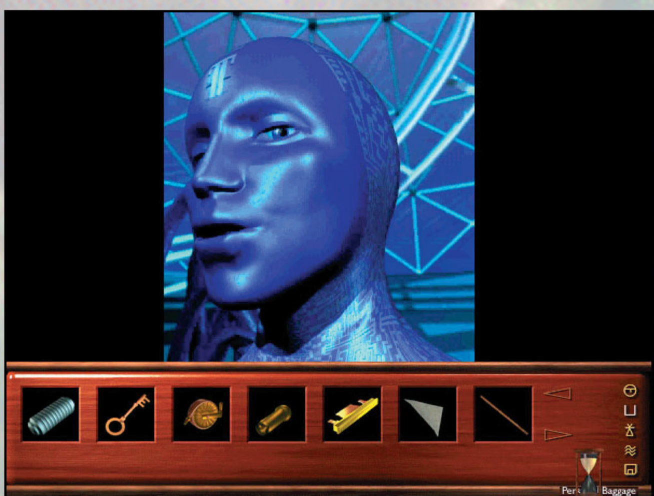
Внимательно изучайте задание перед тем, как начинать играть. Дело в том, что иногда на поле боя вам потребуется специфическое оборудование, которое надо не забыть взять с собой. На это вам прозрачно намекнет уже вторая миссия, которая не проходится без миноискателя. Дальше будет больше, так что будьте готовы. То, как мы с вами использовали артиллерию в первой миссии, на самом деле хоть и было правильно, но не является типичным для этой игры (по большому счету, мужиков в ложбине надо было закидать гранатами, сэкономив мощный удар для другого случая). Артиллерия бывает очень полезна для разрушения действительно сильноукрепленных позиций, а также танков. Танки в **Soldiers at War**, слава Богу, не движутся, однако попадать на простреливаемые ими участки настоятельно не рекомендуется — убивают сразу и пачками. Потому надо либо пытаться каким-то хитрым манером их обойти стороной и потом, подобравшись сбоку, кинуть внутрь гранату (secure tank), либо наслать на них артиллерию или авиабомбежку. Сами, кстати, не забывайте, что танки могут сыграть хорошую службу, если у них в порядке ствол, есть боеприпасы и можно залезть внутрь. Никогда поэтому не пропускайте эти чудеса техники без внимания.

Старайтесь обыскивать трупы, офицерские — обязательно. При офицерах иногда встречаются ключи и важные штучки, которые не столь необходимы, если есть динамит; однако, помимо этого, при них могут оказаться очень важные бумаги, которые поменяют в корне суть вашего задания. Не пропускайте «залежи оружия», которые обозначаются на местности эдакой кучкой зеленых мешков с винтовкой наверху — в них часто встречаются весьма полезные предметы. Следите за количеством патронов — как в кармане, так и в магазине: крайне неприятно бывает выбежать на врага и вдруг обнаружить, что стрелять нечем, а на перезарядку автомата уйдет вся «ходовая энергия». Когда патроны подходят к концу (в кармане), начинайте искать оружие на трупах, причем, поскольку, скорее всего, оружие будет немецкое, уделяйте внимание тому, чтобы его тип соответствовал специальности бойца и чтобы при нем был достаточный боекомплект. При этом не рекомендуется выкидывать свою винтовку, если есть такая возможность: вы можете оказаться без патронов в следующей миссии, ибо на складе не окажется оружия, а что там нету боекомплектов к немецкому оружию — это точно. Помните, что пользоваться ручным пулеметом может только имеющий специальную подготовку боец. Если вы нашли таковой инструмент на поле боя, рекомендуется подвести к нему соответственно тренированного солдата, пусть тот все с себя скидывает и раскладывает пулемет недалеко от этого места; после того, как патроны кончатся, ему не придется далеко ходить за своим обычным оружием.

Стремитесь отстреливать врага по одному, а также швырять гранаты в скопления фашистов. Если есть возможность, убивайте врагов ножом или кулаками — для этого надо заходить точно со спины. Пользуйтесь окнами для прострелов — занимайте выгодные позиции своими снайперами с тем, чтобы любой проходящий мимо окна фашист тут же оказывался в вашем поле зрения. Кстати, в таких случаях снайперов рекомендуется дублировать, потому что нет гарантии, что один снимет врага сразу. Не ломитесь в дома, где фашистов много, если есть время; ждите снаружи, пусть они понемногу выходят, их можно быстро убить. Учтите, что в игре бывают мелкие сюрпризы, вроде того, что после миссии вы попадаете сразу в следующую, типа «засада», без возможности переснарядить взвод — соответственно, чем меньше у вас трупов и больше патронов — тем лучше. Активно пользуйтесь рельефом местности — позиции на холмах всегда выгоднее; в городах стремитесь очищать улицу за улицей, при этом растягивайте взвод во всю ширину, чтобы ни один враг не смог от вас улизнуть. Лучше всего в самом начале миссии детально изучить карту и продумать маршрут движения таким образом, чтобы идти по пути наименьшего сопротивления и наибольшей эффективности: идите там, где фашисты разрознены и ходят по одному — так вы убьете их довольно много без особого риска для себя и выйдете к основным скоплениям с тыла. Прежде чем входить в большие и важные здания через главный и единственный вход, подумайте, не стоит ли (если есть соответствующее снаряжение) попробовать сделать боковую дверь, специально для вашего отряда. И уж в любом случае перед входом внутрь очистите нижний этаж от врагов через окна. Кстати, если рядом со зданием есть холм, то с него можно отстрелять врагов и на верхних этажах. Берегите опытных и хорошо себя зарекомендовавших в бою солдат — это один из главных залогов успеха.

Вот, собственно, основные советы по этой игре; надо отметить, что понимание в данном случае приходит с опытом, а миссии достаточно разнообразны, чтобы не допускать существования абсолютно верной универсальной формулы успеха. Экспериментируйте и почаще сохраняйте игру — и у вас все получится.

СИ



Дмитрий
РЕЗНИКОВ

МИССИИ за ЛЮДЕЙ

Миссия 00

Эта миссия является своеобразным «руководством пользователя», на которой Вы получаете первое представление о том, из чего состоит Ваша база и какие строения следует строить в первую очередь, а также Вам подскажут, каким юнитом это делается.

Далее угрюмый морпех достаточно подробно проинструктирует Вас о методах управления боевыми юнитами.

Для успешного выполнения миссии Вам необходимо построить **3 Sypply Depot, 1 Refinery** и собрать **100** единиц **Vesper Gas**. Также можно побегать, ради интереса, по близлежащей территории отрядом морпехов и пострелять одиноких **Zerg**'ов.

Миссия 01

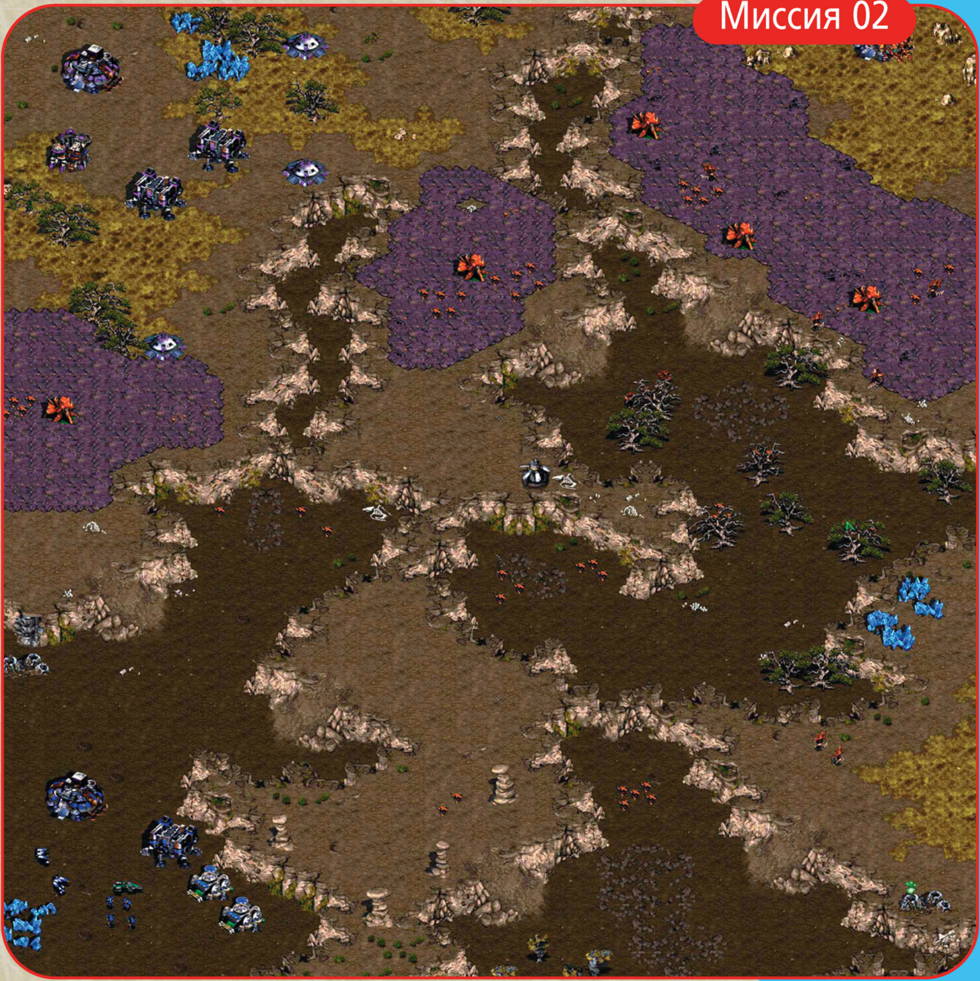
Эта миссия, как и предыдущая, является тренировочной. Вы также познакомитесь с одним из Героев — **Джеймсом Райнором**.

Задача миссии достаточна проста. Вам необходимо найти **Джеймса Райнора**, провести свои войска к Вашей базе, которая находится в северной части карты, и, построив одну казарму, натренировать **10** морпехов.

Vulture Райнора находится неподалеку от большого скелета ящера. Для его активизации вам необходимо подвести вплотную к нему Ваших морпехов. Советую обратить внимание на мины (**spider mines**), которые присутствуют в комплекте **Vulture** Райнора. Достаточно полезное новшество, правда, к сожалению,ограниченное. На более поздних миссиях Вы сможете комплектовать все произведенные **Vulture** такими минами.

Уничтожив небольшое количество **Zerg**'ов, болтающихся поблизости, двигайтесь к базе, достигнув которую и добыв необходимое количество минералов, постройте барак и произведите нужное число морпехов.

Миссия 01



Миссия 02

Миссия 02

После небольшого приветствия от Райнора Вы получите сигнал тревоги с **Backwater station**, подвергшейся нападению неизвестных организмов. **Edmond Duke** порекомендует вам особо не дергаться, поскольку его силы уже движутся туда, но Райнор предложит свои услуги в решении этой проблемы.

Цель миссии — найти и уничтожить инфецированную станцию.

С самого начала прикажите вашим роботам добывать кристаллы. Строить пока ничего не надо. Рейнора с морпехами направьте к базе, расположенной в северо-западном углу карты. По пути уничтожьте несколько строений Зергов и их охрану.

Активировав все строения базы, вы получите в свое распоряжение несколько огнеметчиков (очень горячие ребята, только с небольшим радиусом поражения) и уже готовую базу. Натренируйте еще пяток морпехов и смело двигайтесь в атаку вдоль северной границы.

Инфицированная база находится в северо-восточном углу карты. Для успешного выполнения миссии Вам необходимо ее уничтожить. На близлежащие строения Зергов можете не обращать внимания это не касается охранных башен).

После разрушения базы вы получите пренеприятнейшее известие о своем аресте силами генерала Дюка. Правда, Рейнор воспримет это со свойственным ему оптимизмом.

Миссия 03

Миссия 03

Цель миссии — продержатся 30 минут до эвакуации кораблями повстанцев.

Залог успеха в данной миссии — не высовывайся. У ваших противников достаточно большие силы, а вы еще не обладаете необходимыми типами вооружения.

Сначала двоих роботов отправляйте на добычу минералов. Третьему дайте задание отремонтировать бункер в точке ❶ и посадите туда морпехов. В точке ❷ сделайте то же самое. Ястребов (**Vulture**) разместите наверху в точках **А** и **В**. В таком положении их радиус стрельбы увеличивается. В точках ❶ и ❷ постарайтесь как можно скорее возвести еще по одному бункеру, и укомплектуйте их морпехами.

Далее постройте еще несколько роботов и, установив на источнике переработчик, начинайте добычу газа.

Разработав в **Академии** усовершенствованные патроны для автоматов морпехов, вы существенно повысите дальность их стрельбы. В инженерном заводе развивайте убойную силу оружия морпехов, а вот с развитием брони можно повременить, поскольку на этой миссии это не даст вам принципиальных преимуществ.

Добыв нужное количество газа, сразу стройте **Завод** и пристраивайте к нему машинный цех, в котором в первую очередь разработайте мины-пауки для Ястребов. После этого заминируйте подходы к точкам ❶ и ❷ и постройте там еще по одному бункеру и по паре ракетных установок.

Если все сделаете максимально быстро, то примерно **15** минут спокойно отбивайте атаки Зергов, периодически ремонтируя ваши оборонительные сооружения.

Миссия 04

Миссия 04

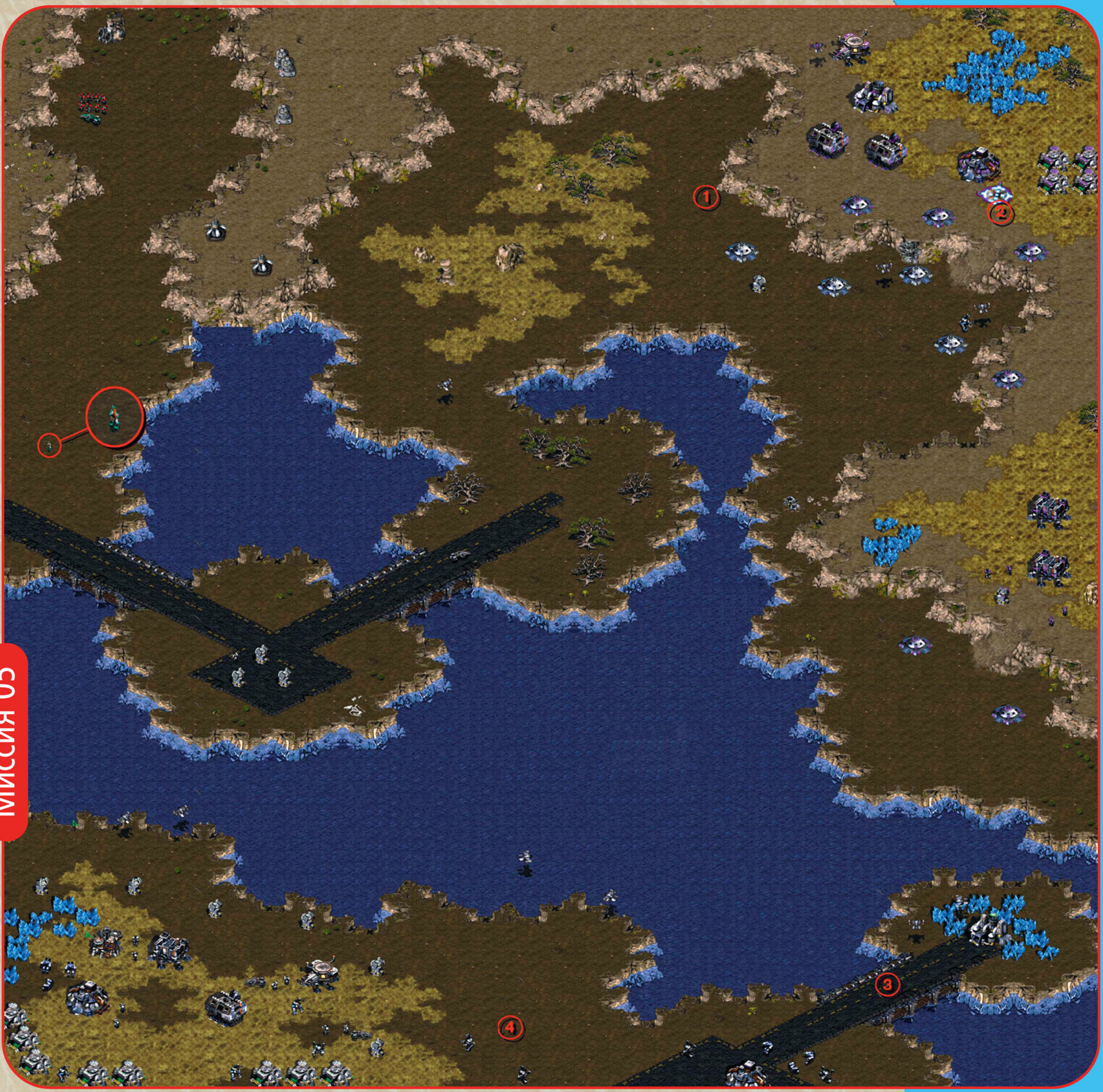
Цель миссии — похищение данных о разработке оружия из компьютерной сети Конфедерации.

Для того, чтобы попасть в зал с главным компьютером (точка **А**), вам необходимо провести ваши войска в северо-восточный угол карты, к маяку ❺, который и телепортирует вас к маяку ❻. Для похищения данных достаточно подвести любого вашего юнита к маяку ❼, далее все пройдет автоматически.

Жизнь и смерть гражданского населения и небольших групп солдат Конфедерации отдается на ваше усмотрение. Также если вы не поленитесь довести ваших юнитов до маяка ❹, то узнаете, что Конфедерация уже давно использует Зергов для своих грязных целей.

Маяк ❸ выключит автономную систему охраны, что частично облегчит

Миссия 05



продвижение по лабиринту. А вот попав в зал **B**, через маяк ❶, вы, наоборот, активируете систему слежения.

Миссия 05

Итак, вам предстоит совершить маленькую революцию на отдельно взятой местности. Как говорил дядюшка Ленин, «...верхи не могут, низы не хотят...» (за точность цитаты не ручаюсь).

Для начала необходимо найти Корриган (см. карту), которая представляет род войск под названием призраки и обладает следующими специфическими возможностями:

— может становится невидимой для всех типов юнитов противника за исключением detektorov (у людей — ракетные вышки);

— обездвиживать на некоторое время механизированных юнитов противника;

— наводить на цель ядерные ракеты (при наличии Ядерной пусковой установки).

Далее двигаемся через мост к площадке с ракетными вышками и уничтожаем их и небольшую охрану. После этого при помощи **Керриган** обездвижьте ястреба и истребитель, контролирующие проход через мост, и также уничтожьте их.

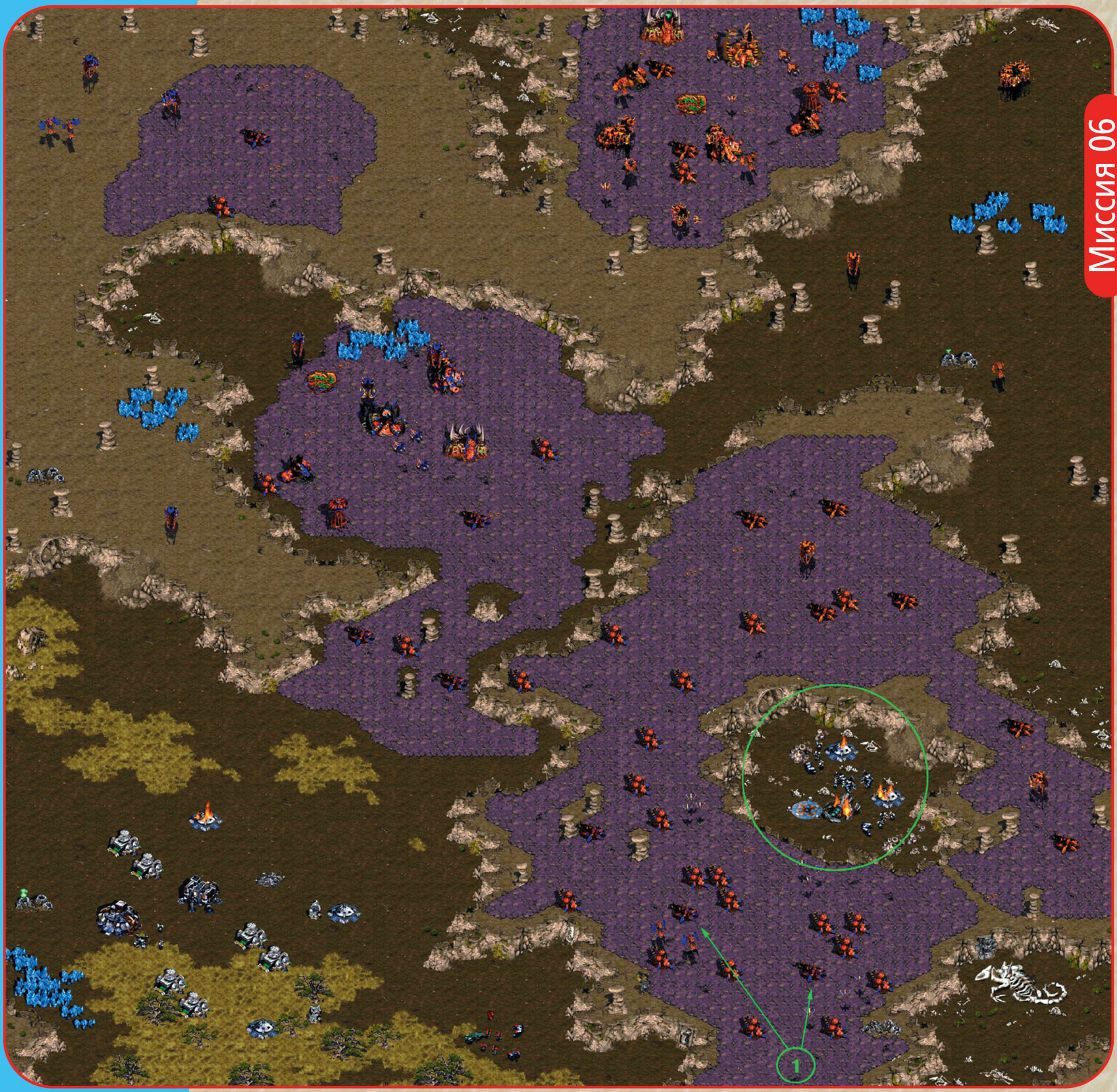
Теперь небольшая хитрость. Замаскируйте **Керриган** и подведите ее в точку ❶ для атаки бункера Конфедерации. В таком положении она недоступна детекторам ракетной установки и, если на момент маскировки ее энергия была не меньше **80** единиц, запросто уничтожит и бункер, и находящихся внутри юнитов. Уничтожив после этого ракетную установку остальными силами, снова замаскируйте Корриган (следите за ее энергией) и проведите ее к маяку в точке ❷. Проникнув через маяк в штаб, **Керриган** ликвидирует офицеров Конфедерации, и силы повстанцев, перейдя на вашу сторону, уничтожат близлежащие бункеры и юнитов Конфедерации.

Далее по обычной схеме: дополнительные роботы, минералы, газ и т.д. Потом в первую очередь постройте несколько ракетных вышек на западном фланге вашей базы и бункер для их прикрытия, т.к. противник попробует несколько раз высадить десант или атаковать истребителями (см. карту).

Следующий шаг — создание ВВС (в принципе, миссия вас этому и обучает). Пристройте к космопорту диспетчерскую и разработайте невидимость для ваших истребителей. Также не забудьте построить академию и развить дальность стрельбы морпехов, и тогда два бункера вдоль склона предотвратят массовые атаки наземных юнитов противника.

Параллельно со строительством истребителей создайте **3-4 транспортных корабля** и **8 Ястребов** для десанта. Построив **5-8** истребителей, переводите их в режим невидимости и, отправив в точку ❸, поставьте на режим «охранять позицию», контролируя их энергозапас. За пару налетов вы уничтожите все строения и юнитов противника, чем существенно подорвете силы Конфедерации.

После окончательного разрушения базы в точке ❸, высаживайте десант и, поставив в точке ❹ несколько бункеров и ракетных вышек, сначала измотайте противника обороной, а затем переходите в атаку, уничтожая в первую очередь ракетные вышки.



Миссия 06

Миссия 06

Итак, революция свершилась! Многие колонии Конфедерации восстали против узурпаторов. Но междуусобица имеет и свою обратную сторону. Войска людей, ослабленные разборками друг с другом, не смогли противостоять полчищам Зергов, что привело к полному хаосу.

Ваш адьютант перехватил призыв о помощи вашего злейшего врага — **генерала Дюка**, и командование повстанцев принимает решение помочь терпящим бедствие и переманить генерала на свою сторону.

Ваша задача — доставить Райнора и пару транспортных кораблей к месту аварии Дюка.

Для начала проведите ваших юнитов к полуразрушенной базе в северо-западном углу карты. После этого сразу отремонтируйте Инженерный завод и бункер, иначе вы их быстро потеряете. Далее стандартное развитие базы с укреплением северного и северо-восточного флангов.

На этой миссии у вас появляется возможность создания боевых роботов **Голиаф** (Mechwarrior помните? что-то очень похожее). Для этого необходимо построить **Арсенал**, в котором вы получаете возможность развивать броню и силу оружия наземных механизированных юнитов и авиации.

После первой атаки на крейсер Дюка отремонтируйте роботами **Голиафов**, бункера и сам крейсер и посадите их в бункеры вместе с морпехами. Голиафов расположите около бункеров и поставте в режим охраны, чтобы они далеко не бегали, а то перестреляют, как цыплят. После каждой атаки выводите роботов и ремонтируйте все, что повреждено, после чего прячьте обратно. Таким образом продержитесь достаточно долго.

Развив базу, приступайте к строительству **Голиафов** и **транспортов**. Путь к победе — массированный десант в точку ❶ примерно **12-ю Голиафами** при помощи трех транспортов, которые необходимо провести четко вдоль северной границы карты. При высадке вы,скорее всего, потеряете **1-2** транспорта, но если все сделать правильно, они успеют высадить Голиафов, которые снесут атакующие их башни. После высадки цель номер один — «Жуткие башни». Их там немного, а после их уничтожения спокойно аннигилируйте «Мерзкие башни», освободив проход вашим транспортам, которые и доставят **Райнора** к месту аварии **крейсера Дюка**.

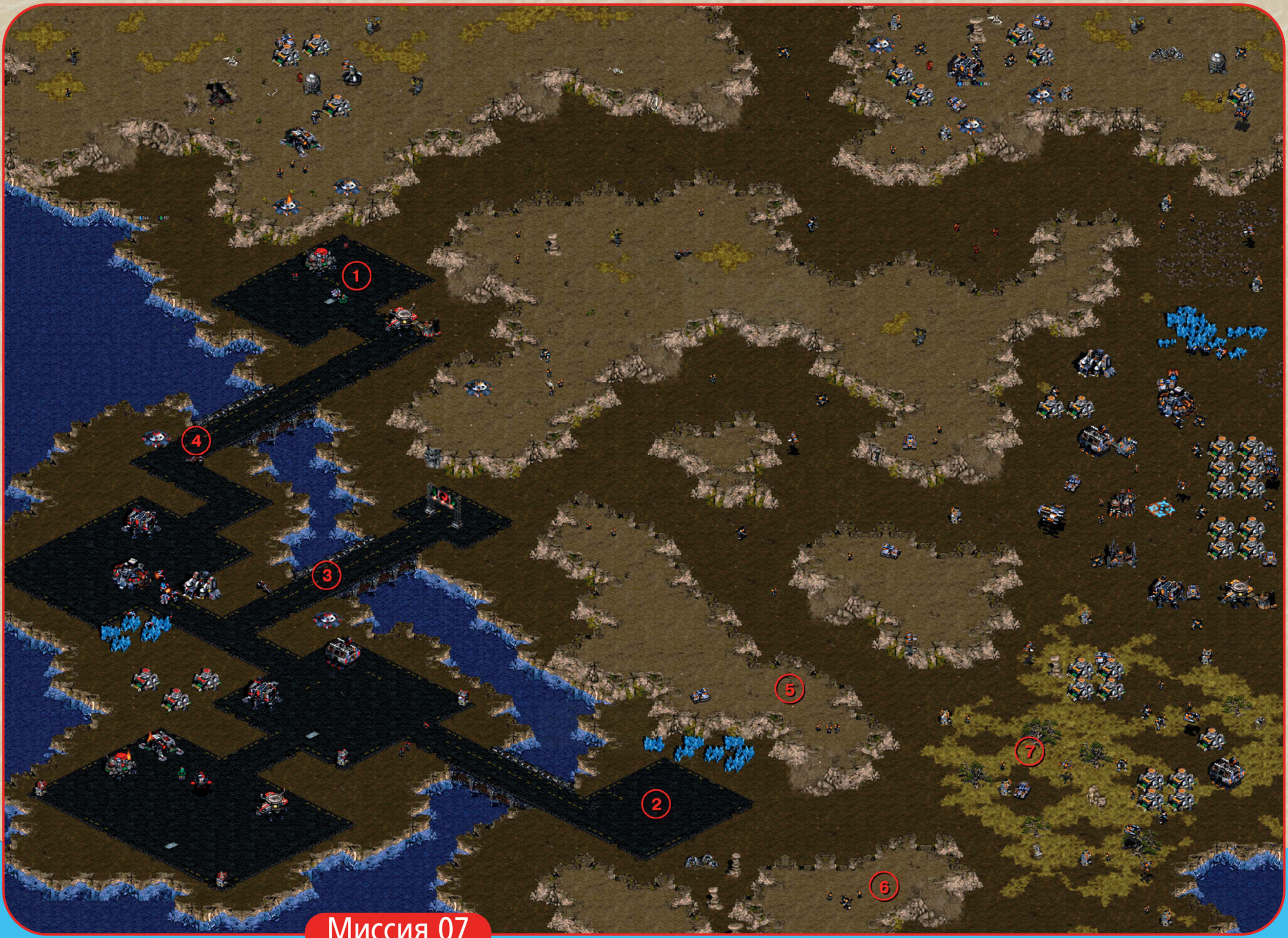
Миссия 07

Как выяснилось после расшифровки данных с похищенного диска, Конфедерация не только использовала силы Зергов в своих целях, но даже создала некий **пси-излучатель**, при помощи которого заманивала Зергов на взбунтовавшиеся планеты.

Командование повстанцев решает использовать **пси-излучатели** против их создателей, поместив их на маяк Конфедератов, и при помощи Зергов уничтожить базу Конфедерации для освобождения путей эвакуации своих войск.

Пси-излучатель находится у **Робота** в точке ❶ (самое начало миссии). Берегите его как зеницу ока, и хотя собирать минералы и газ он не может, зато великолепно справляется со строительством и ремонтом.

С самого начала, пока идут разговоры между **Керриган** и командованием повстанцев, эвакуируйте здания и юни-



Миссия 07

тов из точки ❶, иначе вы их потеряете. Здания в точке ❷, к сожалению, будут потеряны, а вот юнитов нужно отвести за мост и, подведя туда Керриган, уничтожить погнавшийся за ними танк, обездвижив его.

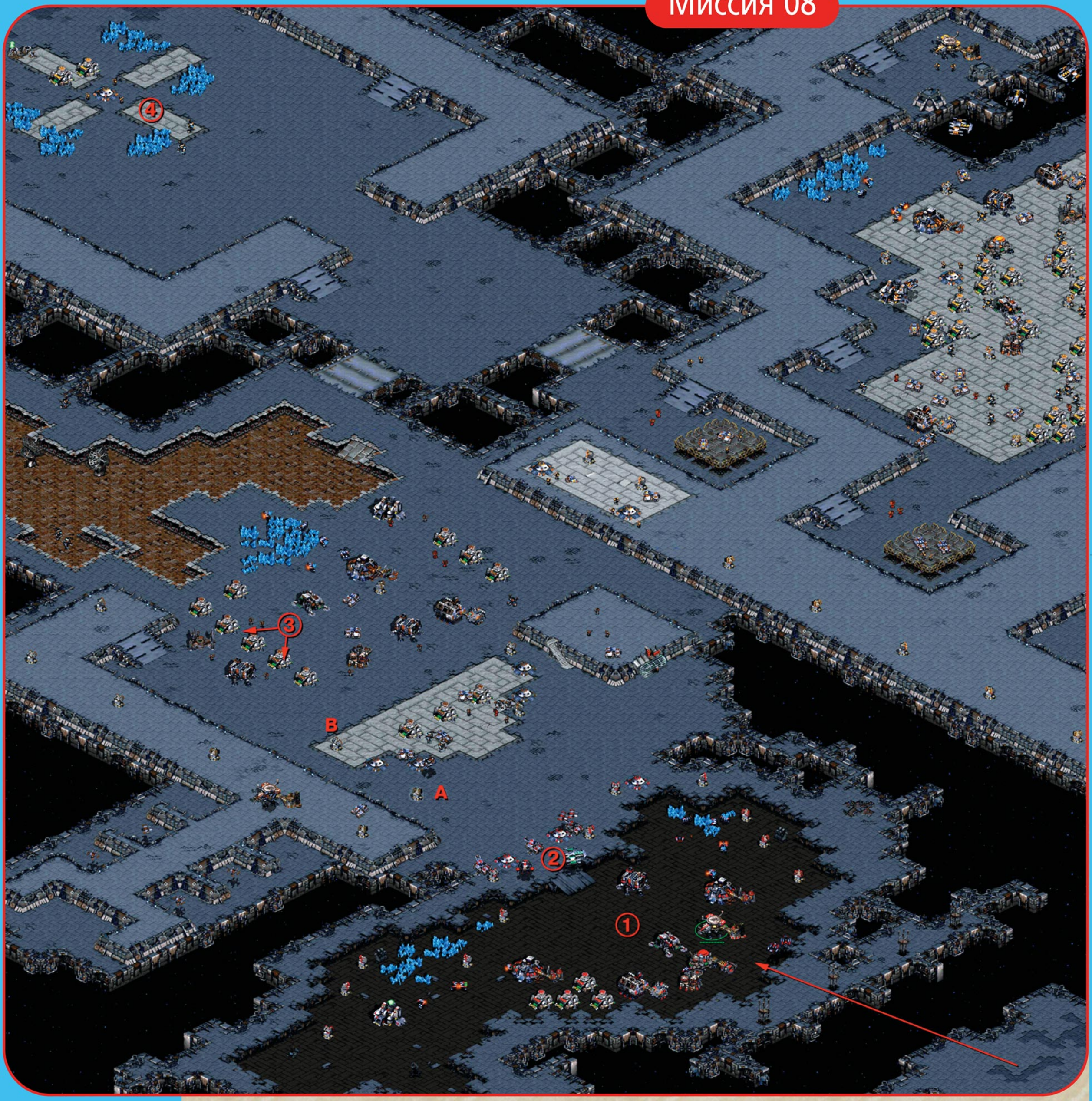
Далее развивайте базу и укрепляйте оборону в точках ❸ и ❹, поскольку первые атаки противника произойдут именно там.

В этой миссии вам будут доступны **танки** — один из самых мощных юнитов Землян. Разработав **режим гаубицы**, вы получите самого мощного наземного юнита, великолепно подходящего для разрушения баз противника и поддержки вашей обороны. Но помните — танки беззащитны против авиации, а в режиме гаубицы не могут вести огонь по близким целям. Поэтому всегда нуждаются в прикрытии Голиафами или пехотой.

В процессе развития базы совершите пару вылазок Керриган в точки ❺ и ❻, уничтожив болтающихся там юнитов Конфедерации. Далее, по мере истощения запасов минералов, группой примерно из **5 танков** и **5-6 Голиафов** атакуйте противника в точке ❼, сразу же соорудив там линию обороны. После этого перебросьте ваш штаб в точку ❷ и, увеличив вашу ударную группу, начинайте штурм вражеской базы, обстреливая ее из гаубиц, прикрываемых **Голиафами**. Также не забудьте держать поблизости **Научное судно**, которое будет обнаруживать замаскированные истребители противника.

После освобождения пути к маяку Конфедерации подведите к нему вашего **робота с пси-излучателем**, и миссия будет успешно завершена.

Миссия 08



Миссия 08

Цель миссии — прорвать и уничтожить оборонительные сооружения Конфедерации. Генерал Дюк, перешедший на вашу сторону, обещается помочь советом и делом. Поэтому на этой миссии вы познакомитесь с самым мощным воздушным юнитом Землян — **Космическим крейсером** (правда, пока в единственном экземпляре). Также на этой миссии вы получаете возможность строить ядерные шахты и пулять в неприятеля ядерные бомбочки по наводке привидений (суперубойная штука, а в колличестве более одной могут за раз сравнять с землей десяток зданий и всех ближайших юнитов).

В прохождении миссии каким-либо сложностей и хитростей я не обнаружил. Для начала маленький марш — бросок юнитами и зданиями (благо они уже в подвешенном состоянии) в точку ❶. Там вы обнаружите брошенные пристройки, поэтому приземлять ваши здания лучше всего в рекомендуемые места, сэкономите и время, и ресурсы. После развертывания базы — выстраивайте оборонительную линию в точке ❷ и постройте несколько ракетных установок по северному и восточному флангам, т.к. противник предпримет несколько попыток атак с воздуха и десантом. Обнаружив ваши оборонительные сооружения в точке ❷, Конфедераты предпримут несколько атак немногочисленными группами (причем, произойдет это буквально сразу), поэтому прикройте их с воздуха **крейсером Дюка** и **истребителями**, заодно испытайте **Yamato Gun** (понравится, обещаю) и в дальнейшем всех производимых юнитов отправляйте туда для поддержки обороны.

Ястребы и **морпехи** здесь уже не актуальны, за исключением персонала бункеров, поэтому рекомендую начинать с танков, развив режим гаубицы. Пара штук, и ваша оборона практически непроходима.

Измотав противника в обороне и произведя пару **ядерных бомб**, уничтожьте крейсером **Дюка** с безопасного расстояния ракетные вышки **A** и **B** (**Yamato Gun** это позволяет) и, замаскировав привидения, нанесите ядерный удар в точку ❸. При удачной атаке вы снесете все хранилища противника, лишив его тем самым на некоторое время возможности пополнения своей армии. После сразу переходите в атаку группой танков с поддержкой **Голиафов** и **истребителей** (надеюсь, таковые у вас уже присутствуют). Уничтожив базу группы **Delt** , сделайте, рекомендую, небольшой передых для пополнения армии и ремонта поврежденных юнитов, а заодно перебросьте одну из баз к завоеванному месторождению, поскольку, если вы уже провели все необходимые апгрейды, начальные ресурсы уже почти закончились.

Уничтожения базы группы **Omega** призводите по похожему сценарию, уничтожив сначала **бункеры** и ряд **ракетных вышек** на возвышенности для спокойного прохода привидений и десантных кораблей.

Обратите внимание на несколько строений в точке ❹, их можно оставить до последнего, но не стоит забывать, поскольку миссия не будет окончена, пока вы ни уничтожите все строения и юнитов **Конфедерации**.

Миссия 09

Цель миссии — уничтожение базы Протосов и сохранение базы Зергов.

Столь специфичное задание вызвано желанием командования повстанцев уничтожить силы Конфедератов посредством массовой атаки **Зергов**.

База Зергов находится в непосредственной близости от вашей, и на ее территории сосредоточены достаточно большие запасы минералов и газа. Но ходить туда не следует, даже для разведки, иначе войска Зергов снесут ваши строения в мгновение ока.

В этой миссии действуем от обороны. Для начала все силы направьте на укрепление точкек ❶, ❷ и ❸, построив бункеры и ракетные установки. Далее укрепите оборону танками и **Голиафами**, обязательно устанавливая режим «охранять позицию», иначе после первой же атаки Зергов они побегут разбираться с базой и , бесславно погибнув, вызовут массовую атаку. Помните, что уничтожение любого строения Зергов приведет к проигрышу в миссии (юнитов это не касается). В связи с этим же не подводите к обороне воздушные силы, иначе они откроют карту, и ваши танки в режиме гаубицы тут же откроют огонь по видимым строениям Зергов.

В точке ❹ в начале будет достаточно пары бункеров, желательно чтобы в одном из них сидела **Керриган**, т.к. сильных неприятностей там пока не предвидится. База **Протосов** расположена достаточно далеко, и возможны лишь редкие набеги незначительных групп их юнитов. Также желательно прикрыть западный угол вашей платформы ракетными вышками, поскольку атаки воздушных сил Протосов будут происходить по этому направлению.

Развив базу и оборонительные укрепления, постройте еще одну базу в точке ❺, т.к. основных запасов не хватит для успешного завершения митссии. Также обязательно укрепите ее бункерами и парой танков для отражения периодических атак юнитов Зергов и Протосов. По мере истощения гейзера освойте месторождение в точке ❻, также прикрыв его бункером и танком.

Теперь у вас достаточно ресурсов и пора переходить к активным действиям. Сформировав классическую ударную группу (**танки**, **Голиафы**, **истребители** или **крейсера**), атакуйте базу Протосов в точке ❼, предварительно истребив немногочисленные патрули на пути к ней. Цель номер один — Врата и Пилоны (любое строение **Протосов** вне зоны действия Пилона недееспособно). По мере углубления на территорию базы, не оголяйте тылы, поскольку с основной базы **Протосов** прибежит подкрепление, с которым удобнее всего расправится на мосту.

Уничтожив строения и юнитов, перебросьте вашу базу к завоеванному месторождению, т.к. первоначальные запасы ресурсов уже, вероятно, закончатся.

Далее, подремонтировав ваших юнитов и доукомплектовав новыми единицами вашу ударную группу, атакуйте основную базу Протосов, соблюдая примерно те же тактические правила.

После уничтожения последнего строения **Протосов** на вашу базу начнется массовая атака **Зергов**, с которой вы, по всей вероятности, не справитесь. Но это уже не имеет значение, т.к. цель миссии выполнена, а вам предстоит увидеть нелицеприятное зрелище предательства со стороны Командования повстанцев, сил **Керриган**.

Миссия 09

Антон **ШИЛКЕНД**

Миссия 10

Итак, в рядах Повстанцев произошел раскол. **Райнор**, возмущенный предательством **Командования Повстанцев**, решает порвать с ними и увести верные войска несмотря на все угрозы. Но есть одна проблема — **Ионное орудие**, которое будет приведено в действие при малейшей попытке покинуть планету.

Ваша задача — уничтожить **Ионное орудие**, чтобы силы **Райнора** могли безопасно покинуть планету. Вам противостоят два соединения Повстанцев (в дальнейшем — красные и белые).

Вначале, параллельно с развитием базы, необходимо укрепить точки ❶ и ❷, и сразу, по мере добычи ресурсов, пристроить к Базе **Спутниковую станцию**. Далее как можно скорее создайте несколько **привидений**, развив для них **невидимость** и **возможность обездвиживания**. Также прикройте северный фланг ракетными установками (чем больше, тем лучше).

Группу красных в точке **A** лучше до поры до времени не трогать, т.к. сразу последует достаточно сильная атака сил красных и белых в точках ❶ и ❷, что может закончиться для вас весьма печально.

Ваши **Заводы** и **Бараки** лучше строить в точке ❸, предварительно поставив несколько **мин** в точке ❹, и расположить около строений пару **танков**.

В этой миссии все будет зависеть от того, насколько быстро и оперативно вы будете реагировать на возникающие ситуации. В точке ❷ противник несколько раз попробует нанести **ядерные удары** для уничтожения ваших оборонительных укреплений. Поэтому при появлении надписи **«засечен запуск ракеты»** ищите красную точку на ваших строениях и проверяйте близлежащую местность при помощи **Спутниковой станции**, — для обнаружения **привидений** противника, которых необходимо уничтожить до прилета ракеты. Также впоследствии произведите несколько **научных судов**, которые тоже могут помочь в подобной ситуации. Для борьбы с **привидениями** можно использовать **мины-пауки** (если привидение стреляет поблизости — мина обнаружит его, даже если он замаскирован), но это эффективно только в начале миссии.

В точке ❶ противник предпримет несколько атак группами **танков** и **Голиафов**. Здесь вам помогут **привидения**, при помощи которых необходимо **обездвиживать** танки противника, которые достигнут зоны поражения ваших **гаубиц**. **Голиафов** можно и пропустить, с ними в состоянии расправиться и **морпехи** в **Бункерах**. На случай прорыва постройте в точке ❸ перед зданиями несколько **ракетных установок**, которые дадут вам время для подвода резервных сил (юниты противника будут атаковать близлежащую цель, в данном случае — ракетные установки), а заодно прикроют ваши строения с воздуха.

Если вы сможете продержаться до момента накопления достаточных сил для атаки — считайте, 2/3 дела сделано.

Постройте еще две **Базы** (в дальнейшем их можно перебросить к отвоеванным месторождениям) и пристройте к ним **ядерные шахты**, в которых **сразу** производите **ядерные ракеты**. Далее — по знакомому сценарию. По две ракеты в точку ❺ и ❻ (хранилища красных), можно дополнительно — по **Заводам** и **Базе**, если будет возможность, и сразу атака. Обязательно прикрытие ваших войск **Научными судами** для обнаружения невидимых **истребителей** и **привидений** белых, которые поспешат на выручку. Уничтожив базу, осваивайте месторождения в точках ❼ и ❽ и возведите оборонительные сооружения в точках ❾ и ❿. **Массовые атаки** со стороны **белых** маловероятны, а вашу основную базу уж точно не потревожат.

Далее возможно два сценария :

1. Укрепив новую линию обороны, постройте несколько **Крейсеров** и уничтожьте **Yamato Gun**'ами ракетные вышки, прикрывающие **Ионное орудие** с юга, для заброски десанта привидений с прикрытием **истребителями** в режиме невидимости, которые истребят небольшие группы противника и наведут ядерные ракеты на **Ионное орудие** (двух будет достаточно).

2. Уничтожить базу белых (это потребует достаточного времени и ресурсов) и после этого разрушить **Ионное орудие** авиацией и десантом.

Выбирать Вам, я лично предпочел 2, - интереснее :-).

STARCRAFT

Зерги

Зерги в StarCraft — самая сильная раса. Снобы-протоссы и беспринципные людишки ничто по сравнению с блестящим результатом Великого Эксперимента. Протогенез — единственный естественный двигатель эволюционного прогресса, который не замечают все эти недоразвитые расы. GameGuru со мной не согласится, он считает, что победу может одержать лишь грубая сила, закованная в прочную броню, но в нашем деле главное — хитрость под маской нелицеприятных насекомоподобных существ. В этом наша сила. В этом и заключается главный совет игры за Зергов. Если ваш противник по сетевой игре — брезгливый человек, можете считать, что победа у вас в кармане. Один вид вашей огромной урчаще-шипящей армии, состоящей из мерзких и отвратительных созданий, способен повергнуть вашего противника в шоковое состояние. А кто осмелится пойти атакой на базу Зергов? Одни называет ее помойкой, другие — самым страшным видением из кошмара профессионального патологоанатома... Пользуйтесь этим! Пользуйтесь своим видом! Пугайте противника, если он еще не в обмороке! И да прострется наш любимый плющ до границ Вселенной!

Самым важным в развитии Зергов является обеспечение самодостаточности, баланса биологического социума. Важнейшими элементами контролирования сего параметра следует назвать плющ и Повелителей. Играя за Зергов, придется привыкнуть к тому, что не только каждый из юнитов, но и каждое из зданий — живые организмы. Что совсем не удивительно, но вполне закономерно, организмы эти хотят кушать. Питание для зданий, которые не могут перемещаться с места на место, обеспечивает пресловутый плющ, специальная биомасса, обладающий способностью очень быстро размножаться (чем больше потенциальных потребителей, тем больше площадь почвы, инфицированной плющом). Единственным зданием, которое можно строить не на плюще, является садок. Это, кстати, очень важно, так как следует учесть, что здания землян и Протоссов на плюще строиться не могут. Подобные диверсии довольно оригинальны, но вряд ли их можно проводить без риска лишиться некоторой части своей армии.

Повелители очень многим отличаются от электростанций и ферм, но, по сути дела, это одно и то же, ограничивающий фактор выращивания юнитов. Но зато Повелители могут довольно сносно перемещаться по воздуху, а также перевозить на себе несколько сухопутных юнитов. Довольно распространенным является совет использовать их в качестве разведчиков. Но, на самом деле, разведчик из Повелителя никудышный. Перемещается медленно, стрелять не может... Иначе говоря, разведывать с помощью него вражескую базу я бы не стал рекомендовать. Можно исследовать близлежащие окрестности, если уж вы поставили своей целью найти для Повелителя хоть какую-нибудь работу.

Теперь вкратце азы развития базы у Зергов (читай, краткий курс протогенеза), а также несколько очень полезных советов. Начало начал — это маленькие симпатичные личинки, которые ползают около садка. В результате хитрого процесса мутации их можно превратить во что угодно. Но основных путей развития два. Если вам нужно построить здание, то из личинок следует сначала развить дронов, а уж потом из них — здания. Но после того, как у вас появляется одно здание, у вас исчезает один дрон, это следует помнить и учитывать. Также дроны занимаются сбором ресурсов. Развитие остальных юнитов гораздо проще. Прямо из личинок можно мутировать фактически любое существо при наличии соответствующего здания. Что замечательно, личинок у вас бесконечное количество, правда, обычно около одного садка не ползает больше трех личинок. Но с течением времени из садка выползают новые насекомоподобные существа.

Базу следует оборонять. Банально звучит, не правда ли? Кстати, именно с обороной у Зергов обычно возникают некоторые проблемы. Что нужно делать? Нужно мутировать дрона в колонию плюща. Далее схема развития раздваивается. Колонию плюща можно мутировать в колонию спор для атаки воздушных целей и в осевшую колонию для атаки сухопутных юнитов. Для того, чтобы база была неприступной, следует создать очень плотное двойное или даже тройное кольцо из чередующихся колоний спор и осевших колоний.

Особо хотелось бы отметить довольно необычное сооружение под названием Канал Нидуса. Действует он всем известным способом: телепортирует нужное вам существо в какое-то место на карте. Но изюминка вся в том, что вы сами можете строить входы и выходы в Канал Нидуса, пользоваться ими бесконечное количество раз, регулируя, таким образом, мгновенное перемещение юнитов по карте.

Недостатков не много, но они есть. Во-первых, эти типы зданий можно строить исключительно на плюще. А это исключает целый ряд возможностей, так как обычно армию требуется перемещать в те места, где плюща уже нет, но совсем рядом есть база противника. Однако найти применение Каналу Нидуса не только можно, но и должно. Так, например, если у вас на одной карте находится множество баз на большом расстоянии друг от друга, то без мгновенного перемещения юнитов просто нельзя обойтись.

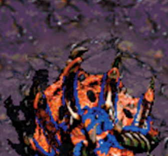
Все остальные здания требуются для того, чтобы были доступны новые юниты и их новые возможности. Также у юнитов можно совершенствовать характеристики. По возможности всем этим необходимо пользоваться, может быть, в единичном случае новооткрытые характеристики и не будут заметны, но в более глобальном применении вы заметите разницу. Поэтому повышайте метаболизм, подтачивайте позвонки и наращивайте панцири — пригодится.

Да! Еще одна очень важная особенность Зергов. Их не нужно ни лечить, ни, тем более, чинить. Способность регенерации, особенно у зданий и крепких юнитов, способна очень неплохо подсобить вам в борьбе с врагом. Правда, выздоравливают червяки очень медленно, но в миссиях, где торопиться не стоит, а также при наличии очень ограниченных средств, регенерация — единственный способ выживания.

Теперь несколько советов. У Зергов есть довольно сильные существа, которые могут сравниться по мощи даже с некоторыми протоссовскими юнитами. Однако, ценность их иной раз вызывает сомнение, особенно, когда ресурсов остается очень немного. Лучше всего брать врагов количеством. Штук шестьдесят гидралисков, зарывшихся в земле, просто непробиваемая мощь, противник, даже если он компьютер, почти всегда быстро теряется и забывает о целях своей неосторожной атаки. Главное, чтобы в этом аду не потерялись вы, так как, поверьте, управлять даже парой десятков гидралисков всегда очень сложно.

Продолжая тему обороны, хотелось бы посоветовать организовывать свою базу таким образом, чтобы в ней была какая-то система. Между зданиями должны оставаться довольно широкие проходы, Повелителей лучше всего концентрировать в каком-нибудь одном месте, где они бы не мешались. При этом старайтесь строить колонии спор и осевшие колонии не только по периметру базы, но и в ее центре. Добыче ресурсов не должны мешать группы каких-нибудь зерглингов или гидралисков. Я говорю это потому, что если у Протоссов и людей подобные проблемы даже проблемами не являются, все это решается достаточно просто и легко, то у Зергов такие беспорядки могут вызвать значительные осложнения, а порой даже непоправимые последствия.

Что нужно для успешной атаки? Терпение. Потерять при атаке хорошо охраняемой базы штук пятьдесят разнообразных существ — отличный результат, это можно говорить с твердой уверенностью. Очень большую роль приобретают летающие юниты — муталиски. Их следует использовать где только можно. При наличии соответствующей возможности мутируйте муталисков в форму попечителя — куда более мощный юнит, способный атаковать с большей силой. Но помните, что у формы попечителя есть несколько довольно важных недостатков. Во-первых, это чрезвычайно низкая скорость. Во-вторых, формы попечителя не могут атаковать воздушные цели. Поэтому при атаке превращать всех муталисков в форму попечителя вряд ли следует считать целесообразными действиями.



ЮНИТЫ

Личинки

Самые мощные, быстрые и прочные. Гроза Землян, Ужас Протоссов. Уничтожают любой юнит с первого укуса. Враги умирают от страха, заслышав злобный писк сих существ. Или от смеха. Есть единственный недостаток: от Садка личинки далеко не уползают. А жаль...

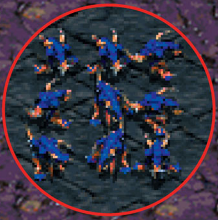
Дроны

Трудолюбивые крабообразные занимаются архиважным делом: с характерным скрежетом вгрызаются в кристаллы своими клешнями и перевозят Газ. Кажется, даже могут щипать клешнями врагов. Обладают сложноприменимой особенностью: умеют закапываться в землю.

Повелители

Контролируют деяния своих подчиненных... Когда подчиненных слишком много, Повелители не справляются со своими обязанностями. И тогда требуется больше Повелителей.

Зерглинги

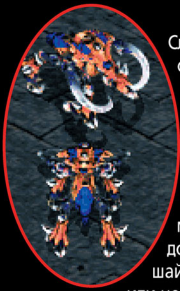


Очень забавные тараканообразные собачки. Кусают непрошеных гостей. Не очень больно, правда, но зато быстро. Укусил-помер, укусил-помер... Когда собачек много, враг теряется, пугается и благополучно заканчивает свое существование. Поэтому лучше, когда их много, чем когда их мало.

Гидралиски

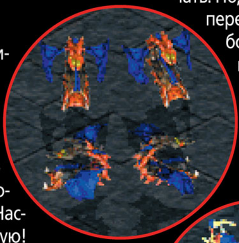
Эти животные — рядовые ваших армий. Относительно дешевое развитие и относительно эффективная атака делают их основным сухопутным юнитом при игре за Зергов. Сказать о них можно только хорошее. Быстро ползают. Отлично плюются. Хорошо рыхлят землю в процессе закапывания-раскапывания...

Ультралиск



Слоноподобное насекомое выглядит диковато. Но к бою в малых количествах отряды этих бойцов не приспособлены. Их нужно много. А стоят они дорого. Так что решайте сами: иметь или не иметь...

Муталиск

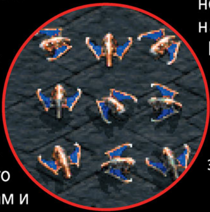


Этот дракон мигрировал из WarCraft II от Орков. Только что огнем разучился дышать. Впрочем газовые атаки успешно заменят высокотемпературные. Настоятельно рекомендую!

Форма Попечителя

Близкий родственник Муталиска по материнской линии. И ничем бы от него не отличался, если бы, во-первых, не был бы сильнее, а, во-вторых, не умел бы стрелять по летающим. Но для уничтожения наземных врагов и статичных мишеней прекрасно подходит.

Скордж



Комар. Быстро летает, все узнает, вовремя сообщает, но... один хлопок ладоней лишает его жизни. Хотя он сам и укусить может!

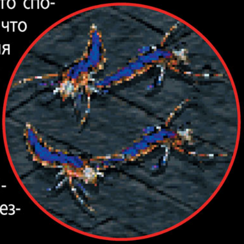
Матка

Враги считают ее жуткой стервой. И правильно делают. Если она неожиданно подкрадется и как... Умеет делать так много гадостей, что даже не знаю, с какой начать. Но, увы, дряхлая матка медленно перемещается. А разные там роботы и прочие идиоты не отстанут от нее, пока она не отлетит на соответствующую территорию, недоступную для сухопутных.

Инфицированный Землянин

Многих операция инфицирования раздражает. Но как приятно чужим солдатом перебить половину вражеской армии!

Дефайлер



Колдун-скорпион. Обладая весьма мерзкой внешностью, он не особенно эффективен, но все же на кое-что способен. Так что работу для него вы найдете. Перед грубой атакой практически беззащитен.

МИССИИ за ЗЕРГОВ

Миссия Первая: Among the Ruins

Задание:
1. Создать Нерестилище.
2. Создать Нору Гидралисков.
3. Сохранить Крисалис.

Миссия довольно простая, предназначена в основном для того, чтобы игрок смог ознакомиться с жизненным укладом Зергов. Если вы уже с ним знакомы, то никаких трудностей эта миссия у вас не должна вызвать. Прежде всего обеспечьте нормальную добычу ресурсов, быстренько создайте Нерестилище и Нору Гидралисков. Во время развития основные атаки Землян будут направлены с севера ❶ и востока ❷. Ни в коем случае не допускайте их до Крисалиса ❸ (судя по всему, **Крисалис** — это некий зародыш, секретное оружие Зергов). Как только основные задания будут выполнены, Сверхразум решит, что неплохо было бы уничтожить здесь базу землян. Прежде чем атаковать, создайте надежную оборону в тылу. Закопайте несколько зерглингов и гидралисков у узкого северного прохода ❹, на востоке постройте несколько осевших колоний. Двенадцати гидралисков для начала будет вполне достаточно. Идите на восток, по пути уничтожайте всех роботов и солдат, но в конце пути не поворачивайте на север, а продолжайте идти дальше. Там вы должны найти бараки землян и еще какие-то сооружения ❺. Разрушьте их и пошлите свое войско на север, к основной базе Землян. Вполне возможно, что потребуется подкрепление, трудностей с созданием большой армии не будет — ресурсов достаточно. Когда разрушите все здания и уничтожите все юниты Землян, миссия будет выполнена.

Миссия Вторая: «Egression»

Задание:
1.Доставить Крисалис к маяку.

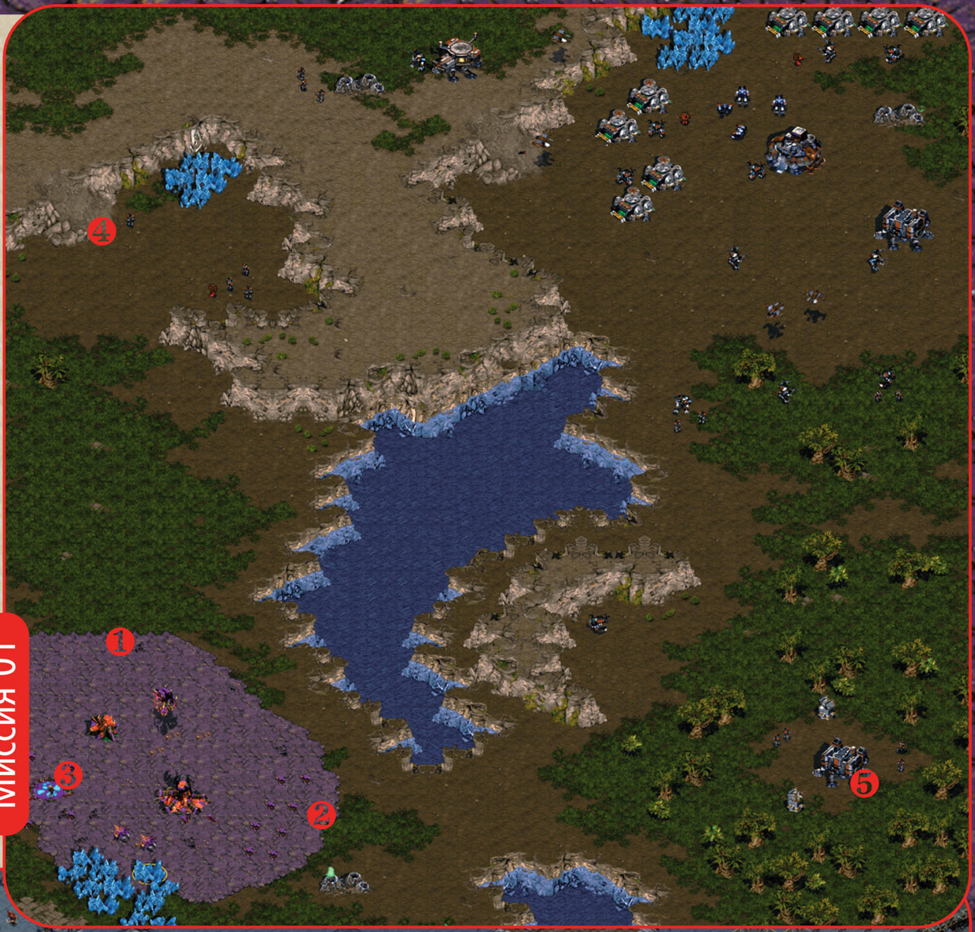
Отсюда начинаются сложности. Во-первых, сражаться предстоит с Протоссами, а они к Зергам относятся с сильным антагонизмом. Как вы, наверное, понимаете, для того, чтобы доставить **зародыш** ❶ к маяку ❷, придется уничтожить всю базу Протоссов, а она очень большая и к тому же неплохо укрепленная. Да и ресурсов для такой операции не так уж и много. Но делать нечего. В этой миссии главным юнитом для вас должен стать **муталиск**. Во-первых, он прекрасно преодолевает препятствия различных видов, а, во-вторых, некоторые юниты **Протоссов** не могут его атаковать. Но для начала нужна очень хорошая оборона. Побольше осевших колоний, побольше **гидралисков**, зарывающихся у базы. Далее уничтожайте опасность номер один. Прямо рядом с вами на южной стороне находится несколько оборонительных сооружений Протоссов ❸. Уничтожьте их с помощью любых юнитов (кстати, могут пригодиться несколько **гидралисков** рядом с **зародышем** ❹, но для того, чтобы их использовать, к ним следует приблизиться). Потом вам нужно две дюжины муталисков (дюжина, кстати, самая главная единица в StarCraft, так как объединять в группы можно не больше двенадцати юнитов). Действуем так: **первая** группа муталисков **захватывает** оборонительные пункты Протоссов, **вторая** — **регенерируется**. Потом все, соответственно, меняется. Вполне возможно и даже наиболее вероятно, что двадцати четырех **муталисков** будет недостаточно, и в этом случае нужно всегда иметь про запас трех-четырех особей. Только после того, как все позиции Протоссов будут уничтожены, доставьте зародыш к маяку. Кстати, у многих возникает множество вопросов по поводу самого процесса перевозки. Как?

Чем? На самом деле, очень просто. Брать нужно **дроном**, он же и перенесет **Крисалис** в нужное место.

Миссия Третья:
The New Dominion

Задание:
1. Сохранить Крисалис.
2. Уничтожить позиции Землян.

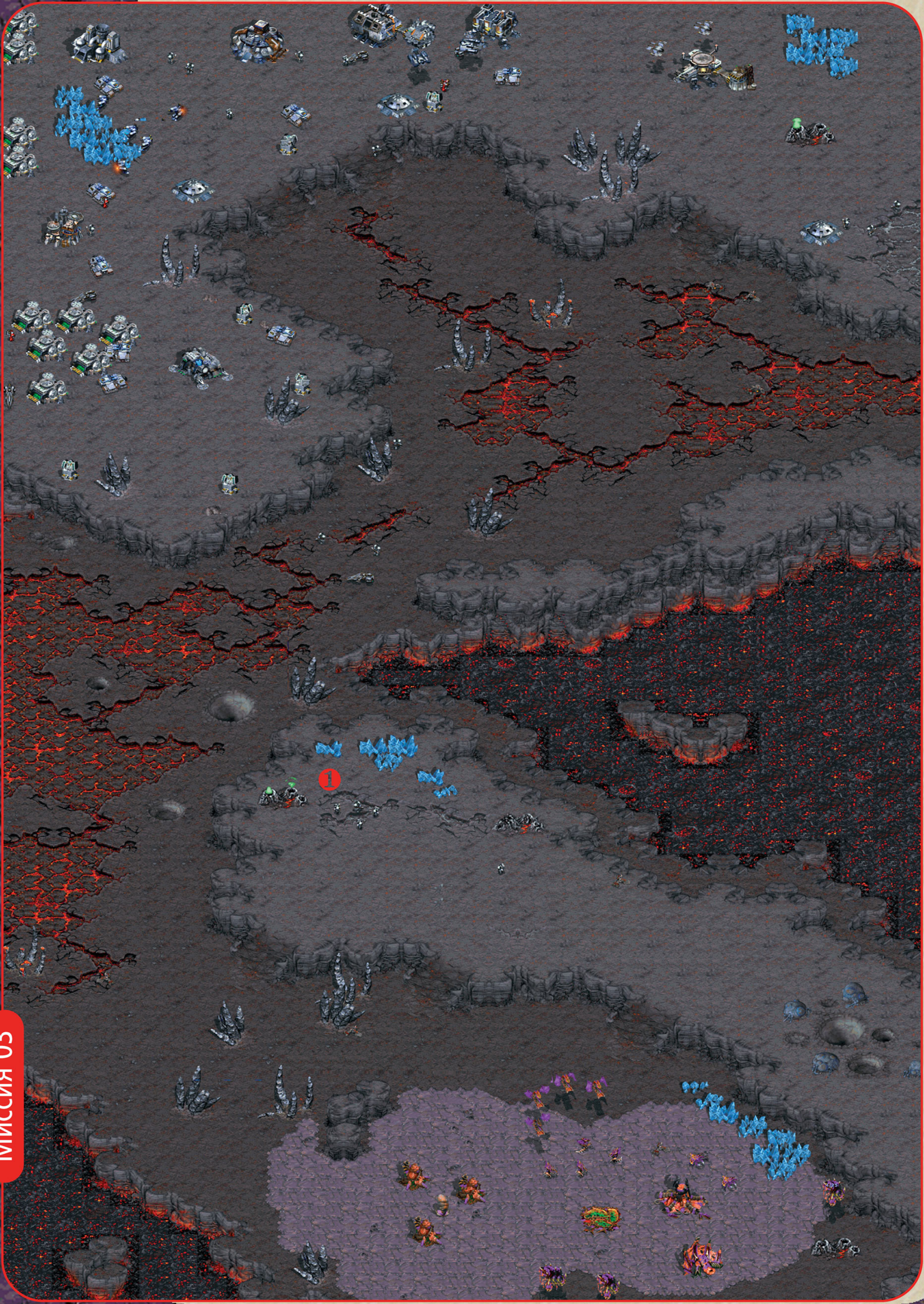
Если вы с самого начала обеспечите хорошую добычу ресурсов, то никаких сложностей эта миссия у вас не вызовет. Оборона здесь нужна очень хорошая, так как настырные Земляне будут стараться наносить удары в самые незащищенные места. Сделайте так, чтобы таких мест вообще не было. Далее обратите внимание на ресурсы в **центре** карты ❶. Рекомендую. Но для начала уничтожьте солдатиков, их охраняющих. Лучше всего расправиться с ними с помощью группы **муталисков**, так как присутствующие тут «Стервятники» смогут нанести большой урон ползающим юнитам. Группу **муталисков** оставьте



Миссия 01

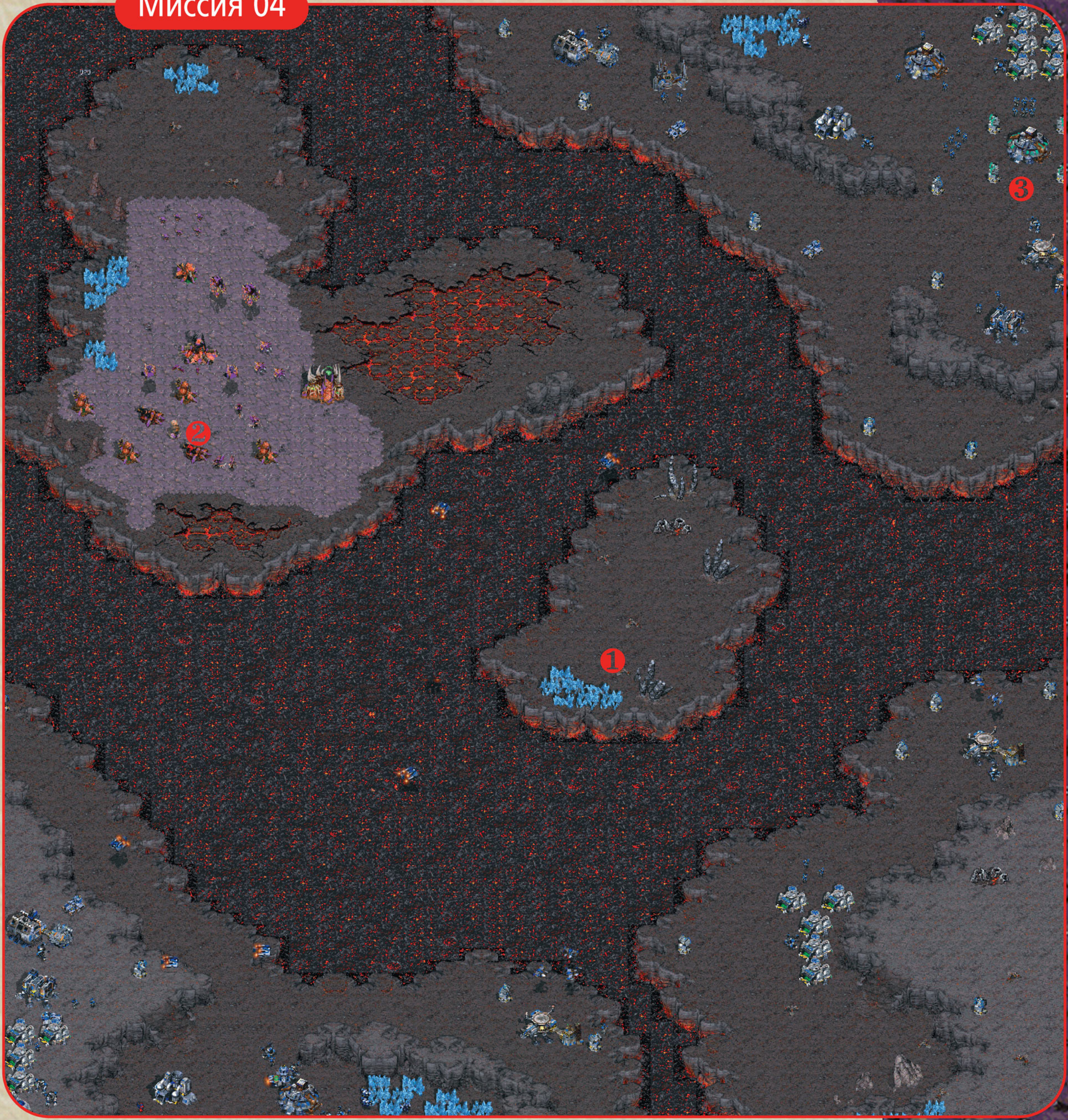
Миссия 02

там же и, как можно скорее, **стройте базу** рядом с отбитыми кристаллами. Помните, что теперь основной удар Землян будет направлен по этой базе, поэтому советую воздвигнуть там хорошую оборону. После того, как добыча ресурсов окажется на уровне, следует подумать об атаке. Как вы видите, база землян очень хорошо защищена чередующимися ракетными установками и осадными танками. Если вы собираетесь нападать наземными юнитами — зерглингами и гидралисками, — то вам достанется от осадных танков. Если атака будет произведена с помощью муталисков, то вашим основным врагом будут ракетные установки. Я бы порекомендовал и на этот раз воспользоваться муталисками. Почему? Во-первых, ракетные установки наносят меньше повреждений и проще уничтожаются. Во-вторых, муталисками легче управлять. Но подобная атака сочетается с некоторыми жертвами, избежать которых никак не удастся. Однако, если у вас в руках много ресурсов, то смело идите в атаку. Приоритет уничтожения такой: **сначала** — ракетные установки, **затем** — имеющиеся поблизости солдатики, **потом** — бараки. Сил вы потеряете много, но такова мудрость Зергов: теряя силы, приобретать победу!



Миссия 03

Миссия 04

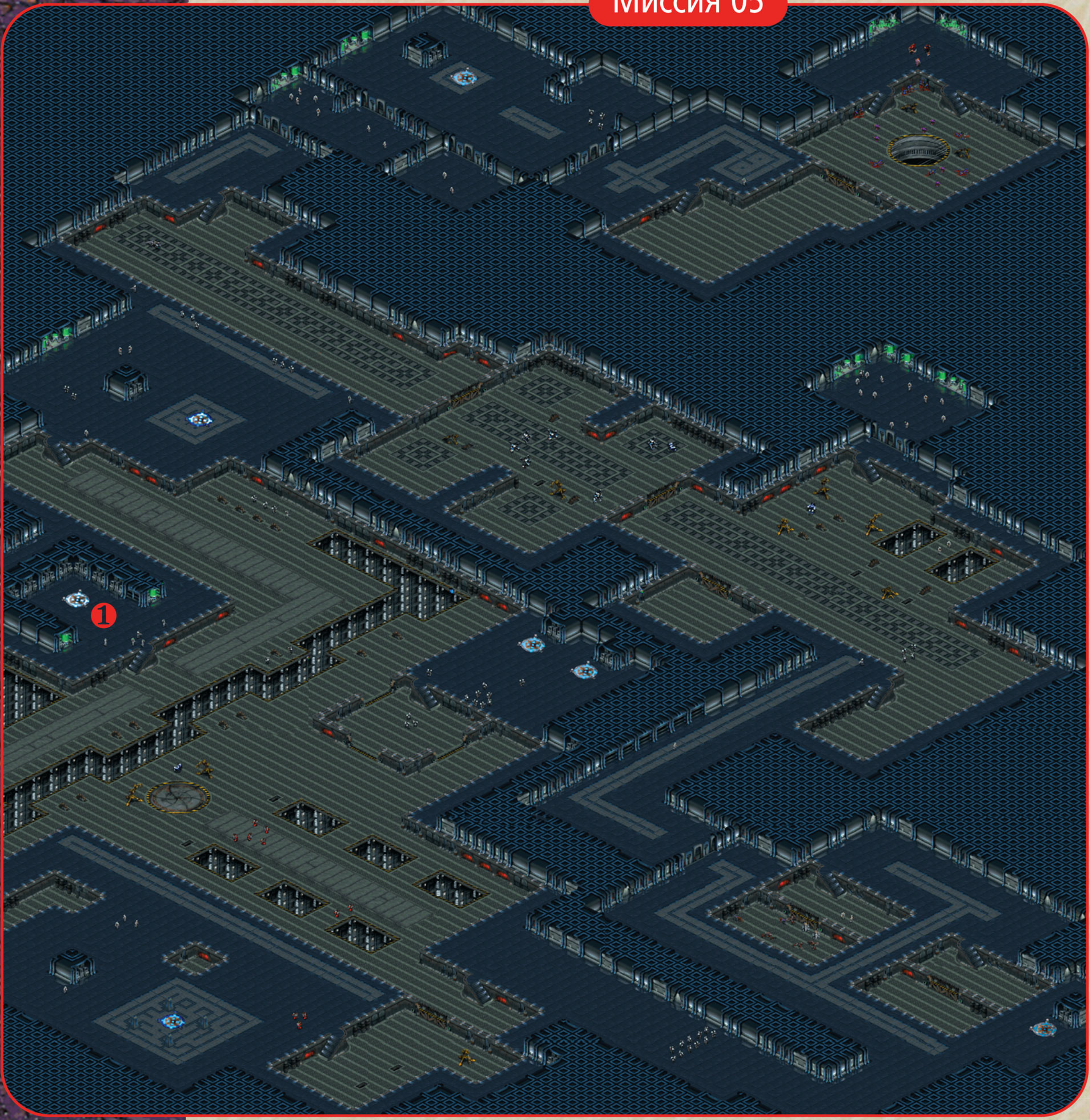


**Миссия Четвертая:
Agent of the Swarm**

Задание:
1. Сохранить Крисалис, пока из него не вылупится существо.

Как вы понимаете, это только первоначальное задание, остальное вам прикажут в процессе. Вы обнаруживаете свою базу на небольшом острове среди горячей лавы. Неподалеку от вас есть еще один остров с ресурсами ❶, а с северо-востока до юго-запада тянется материк, отлично охраняемый Землянами. Об атаке пока нечего и думать, главное сейчас для вас — **сохранение зародыша** ❷. Земляне будут очень часто совершать атаки в самых неожиданных местах — постарайтесь соорудить за короткое время хоть какую-то оборону по периметру. Большое значение здесь приобретает и колония спор, которая может уничтожать воздушные объекты. Укрепившись на острове, копите силы и совершайте осторожные разведки с помощью **муталисков** или **Повелителей**. Через некоторое время вылупится **инфицированная Керриган** ❷. Ее также необходимо сохранить. Кстати, у вас появилось новое задание — **уничтожить** или **инфицировать** командный центр Рейнора ❸. Но все, разумеется, нужно делать не спеша. Для начала не мешало бы построить садок на близлежащем острове и начать добывать ресурсы и там. Потом вновь придется прибегнуть к услугам муталисков. Создайте несколько дюжин муталисков и подкрепите их матками. Возможностями маток следует пользоваться по мере накопления энергии. Атаку будем начинать с хвоста, то бишь с юго-запада. Пользуясь уже указанным принципом очередности и приоритетом уничтожения, разбейте эту часть базы и привезите на материк парочку дронов для строительства еще одного садка и добычи близлежащих ресурсов. Потихоньку продвигайтесь на восток. После того, как южная часть материка будет полностью очищена от присутствия Землян и освоена, следует приступить к самому сложному — атаке северной части. Дело в том, что **командный центр Рейнора** ❸ великолепно защищен, и захватить его с минимальными потерями просто невозможно. Единственный совет, который я мог бы дать, — активнее пользуйтесь услугами маток. Инфицирование Землян может дать великолепный результат в вашу пользу, главное — вовремя подсуетиться. Да, и еще одно: не используйте в боях **Керриган**. Хоть она и сильный боец, но все же уязвимый, а ее потеря означает позорное поражение. После того, как вы уничтожите **командный центр Рейнора**, миссия будет считаться выполненной.

Миссия 05



Миссия Пятая: Amerigan

Задание:
1. Привести Керриган к суперкомпьютеру (❶).
2. Керриган должна выжить.

Вот уж не знаю, какие советы тут можно давать... Имея под рукой карту и владея элементарными принципами командования юнитами, можно пройти миссию за считанные минуты. Провести **Керриган** по лабиринту вовсе не сложно, если знать, что некоторые двери открываются, когда наступишь на соответствующий маяк. Мешаются **солдаты**, мешаются «**Голиафы**». Но если учесть, что у Зергов есть такая вещь, как **регенерация**, а у людей ее нет, то вся проблема вообще сводится к нулю. В общем, ничего сложного. Хотя неожиданностей много...

Миссия Шестая: The Dark Templar

Задание:
1. Уничтожить позиции Протоссов.
2. Керриган должна выжить.
3. Сражение с Тассадаром.

Протоссы в этой миссии не очень активно проявляют себя, а, значит, надлежит действовать быстро и решительно. Во-первых, развитие. **Развивать нужно все до упора**. **Садок** должен быть обязательно мутирован в **улей**. Должны быть открыты все способности маток. Все, что касается летающих юнитов, должно быть усовершенствовано до последней возможности. Далее действуйте таким образом: очистите близлежащие ресурсы ❶ от охраняющих юнитов **Протоссов**. Захватив новые ресурсы, начинайте их осваивать. После того, как выяснится, что средств для атаки вам вполне хватает, приступайте к решающему сражению. Уничтожить базу Протоссов в этой миссии довольно просто, проще, чем можно было бы себе представить, если знать некоторые секреты. Во-первых, большая часть атакующих **муталисков** должна быть мутирована в доступную вам теперь **форму Попечителя**. **Форма Попечителя** хоть и медленнее, но отличается от **муталисков** очень важными свойствами. Самое главное из них — способность стрелять на большие расстояния, чем **фотонные пушки Протоссов**. Этот огромный плюс надлежит использовать везде, где только можно. Огромная мощь формы Попечителя вместе с большим радиусом поражения позволяет атаковать базу противника почти без потерь. Следует поступать следующим обра-

Миссия 06

зом — вначале очистить базу от фотонных пушек (при этом часть **Попечителей** уничтожает пушки, другая часть стреляет по драгунам, одному из немногих юнитов Протоссов, способному уничтожать воздушные мишени), а затем заняться всем остальным. Кого следует опасаться при атаке? Во-первых, летающих юнитов Протоссов — по ним **формы Попечителя стрелять не могут**. Именно поэтому необходима, по крайней мере, самая минимальная поддержка муталисков. После того, как все и вся будут уничтожены, миссия не закончится — у **Керриган** сдадут нервы и она начнет обвинять в трусости одного из **героев Протосса**, прячущегося на центральном острове. **Тассадар** (этот самый герой) не выдержит оскорблений и, не долго думая, назначит встречу с **Керриган** на центральном острове ❷, где он как бы проживает. Вы должны перевезти туда **Керриган**. У большинства игроков возникает справедливый вопрос: «**А как это сделать?**» Очень просто, на этот раз надо воспользоваться услугами **Повелителей**, каждый из которых будет счастлив предоставить **Керриган** свои скользкие щупальца для перевозки. Как только **Керриган** окажется не острове, из под земли выскочит **Тассадар**. Высокчит, посмотрит по сторонам и... убежит. **Керриган** будет в ярости. Но это уже не важно, ибо миссия выполнена.

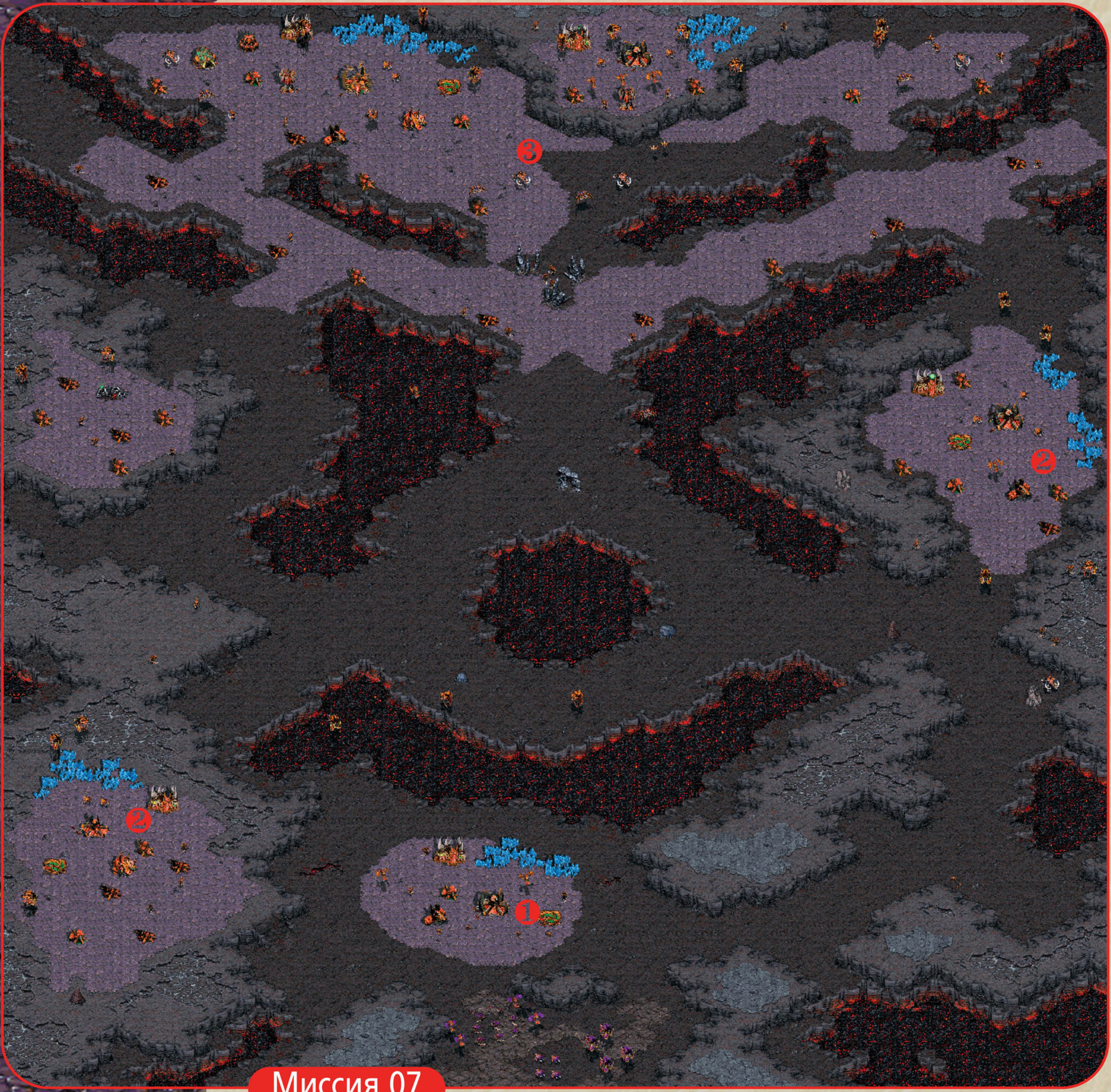
Миссия Седьмая:
The Culling

Задание:
1. Уничтожить клан Garm Brood

Очень долго, очень скучно и очень просто. Сражение с родными **Зергами** большой оригинальностью не отличается. Прежде всего, уничтожьте базу на севере, с исходными силами это достаточно просто сделать. Далее захватывайте по порядку все плохо охраняемые базы Зергов, рядом с которыми есть ресурсы ❷. А потом с чистой совестью беритесь за крупную базу на севере ❸. Неожиданностей здесь мало. Делайте все по правилам, и вы выйдите из игры победителем.

— При игре против Протоссов (если и у вас, и у противника развитие начинается с нуля) лучше всего атаковать сразу же. **Десяток зерглингов** способен запросто уничтожить неотстроенную базу **Протоссов**, если все сделано так, как надо. Если дадите врагу развиться, шансы на победу резко упадут.

— При игре против людей следует быть очень осторожным. На самом деле главная подлость, которую могут сделать земляне, — это **минные поля**. Переводя большие группы



Миссия 07

АКАДЕМИК

гидралисков через узкие проходы, будьте очень внимательны. Лучше всего для начала отправить туда одного **зерглинга**. Возможно, он и умрет, но что такое смерть одного существа по философии Зергов.

— **При игре с человеком**, да и с компьютером тоже, следует как можно быстрее развиваться. **Зерги** вообще развиваются быстро, но нужно использовать все потенциальные возможности этого достоинства. Тогда проблемы у вас редко возникнут.

— Никогда не пренебрегайте магией. Многим может показаться, что ее использование слишком громоздко, но зато последствия магии просто разрушительны.

На этом и остановимся. И последнее. Не играйте вы за этих людишек и Протоссов... Что в них интересного? Циники, мракобесы и снобы. То ли дело Зерги!

СИ

STAR WARS: REBELLION

Rebellion, несмотря на все свои недостатки, является одной из самых увлекательных игр из всех, что существуют сейчас на рынке. Отчасти из-за течения в реальном времени, отчасти потому, что игра весьма рационально использует известную торговую марку. Если вы предъявляете не слишком много требований к графике и вам не нужна сверхреалистичность, то **Rebellion**, несомненно, найдет в себе что-то, чтобы привлечь ваше внимание.

Понять суть игрового процесса здесь фактически означает сделать первый шаг на пути к победе. Система управления здесь настолько запутана, а игра требует такого колоссального приложения внимания ко всем своим аспектам, что на первых порах вы вообще навряд ли сможете хоть что-то понять. А потому несколько полезных советов вам точно не помешают.

Начинать играть лучше всего за Повстанцев, поскольку им развиваться несколько проще, планеты более расположены к присоединению к Альянсу, и за короткий срок, за который Империя успеет разве что отхватить парутройку планет, вам может удаться и захват целой системы. Играть на большой карте в 200 планет, вообще говоря, является легким извращением, потому как уследить за столь огромной империей нет никакой возможности, да и сама игра в этом случае растянется в лучшем случае на неделю. В небольшой же Галактике можно победить и за пару дней напряженного играния.

Особенности развития государства

Как правило, в самом начале игры в вашем распоряжении будет около пяти различных планет, одной из которых обязательно будет Явин у Повстанцев или Корускант у Империи. Но если для сторонников императора Корускант действительно является столицей, центром влияния государства, то для Альянса никакой ценности исторический спутничек не представляет. Единственное его достоинство, и недостаток одновременно, состоит в том, что на момент начала игры именно там находятся все самые важные герои. Перед началом собственно действий вам следует определиться, с какой системы стоит начинать развитие. Параллельно развивать и охватывать влиянием сразу несколько планетных систем будет, по крайней мере, поначалу, необыкновенно трудно, поскольку в начале игры планеты находятся в весьма неразвитом состоянии, и на них зачастую не построено ничего, кроме нескольких шахт и перерабатывающих заводов. Даже элементарный Construction Yard имеется лишь на одной-двух планетах, и именно из систем с ними следует начинать развитие, поскольку транспортировка структур на большие расстояния занимает чуть ли не столько же времени, сколько их постройка. Вообще говоря, вам следует расположить свое государство максимально компактно, и расширять его границы так, как это обычно делается со стандартными «наземными» странами. С одной планеты на другую, соседнюю, из одной системы — дальше. Стоит также отметить, что расположение планет и систем на карте сделано в соответствии с их реальным отдалением друг от друга. Несмотря на то, что по идее мир должен представляться разработчикам в трехмерном варианте, создатели **Rebellion** пошли на это небольшое упрощение. Помимо расстояния, немаловажную роль играют и ресурсы. На каждой из планет имеется некий запас ресурсов, представленных на информационных экранах уже виртуально выкопанными и сложенными в большие кучи. Для каждой из них можно построить шахту и перерабатывающий завод, поскольку в чистом виде полезные ископаемые нигде в игре не используются. Каждая пара завода и шахты образуют еще один важный параметр, такой как Maintenance. Только при наличии некоторого запаса ресурсов вы сможете обеспечить сохранность ваших кораблей, построек и войск. Появление же функционирующих завода и шахты добавляет к этому параметру 50 пунктов. В Maintenance важна одна деталь — этот параметр носит как бы «страховой» оттенок, то есть он никогда не расходуется. Это как будто большой ящик, в который можно складывать различные предметы, постепенно заполняя его всякой всячиной. Те же предметы можно оттуда достать, и тогда пространство освободится. Если один или несколько ваших кораблей или подразделений армии будут уничтожены, наличие свободных очков Maintenance у вас немедленно подрастет, и их можно будет использовать в любой отрасли, в которой вы только пожелаете. Таким образом, можно смело говорить о том, что шахты и заводы в **Rebellion** играют хорошо известную нам роль ферм и бесконечных пеонов из WarCraft. Помимо этого, каждая из планет также характеризуется и энергетическим показателем, который зависит от изначальных ее параметров. Количество энергии, которое способна добывать планета, ограничивает число построек, которые на ней можно возвести, что фактически часто ставит вас перед выбором строить новые шахты или же сделать планету военным центром. Этот же фактор должен стать первостепенным при выборе планет для дальнейшего заселения. При этом смотреть нужно как на количество энергоресурсов планеты, так и то их число, которое пока свободно (то есть позволяет строить дополнительные сооружения). Первое, как правило, указывает на ресурсодобывающую отрасль планеты, так как мирные жители не тратят ресурсов на строительство военных объектов, кроме различных оборонных средств (пушек, полей и прочих мелких сооружений, которые, тем не менее, отбирают свои кусочки энергии). Второе позволяет вам строить то, что захочется. Важно и первое, и второе. Предпочтительнее выбор планет, на которых энергетических ресурсов много, и среди них некоторое количество еще свободно (обычно бывает достаточно двух-трех клеточек). Отсутствие крупных залежей энергетических ресурсов на планете, правда, еще не дает вам повода игнорировать ее. Как правило, если в системе присутствуют и планеты противника, враг не замедлит занять их и сделать своим перевалочным пунктом. На первых порах игры необыкновенно важной становится цель очистить от происков противника хотя бы одну систему, которую нужно захватить целиком. При наличии хотя бы одного мощного военного соединения в этой системе, вам будет уже нечего опасаться, поскольку процесс захвата одной планеты не сравнится по сложности с захватом целой системы, до которой даже с ее ближайшей соседки добрый месяц ходу. С дипломатической точки зрения такой подход также намного предпочтительнее, поскольку дружественные планеты, скованные цепью поддержки Альянса, будут лучше сопротивляться давлению Империи. Не стоит также давать противнику возможность полностью овладеть хотя бы одной системой, так как вам выкурить его оттуда также будет очень и очень непросто. Постарайтесь сразу же после того, как будет пройден начальный этап развития (условно его можно определить как период до изобретения B-Фрегатов), быстро застолбить себе по пла-

Периодически Люк будет радовать вас вот такими сообщениями о том, что ему удалось еще лучше обучиться приемам Силы

В сообщениях, подобных этому, следует обращать внимание не на красивую картинку, а на фактическую сторону дела - что и, главное, куда прибыло

В данном случае основная борьба разворачивается за богатый ресурсами Коррелианский сектор

нетке в каждом из цивилизованных секторов. Что касается неразведанных планет, которых в мире окажется больше всего, то с ними особенно торопиться не стоит. Вполне разумным будет строительство одной-двух бригад разведчиков (это особые модификации Y-Wing, которые строятся в Training Facility) и рассылка их в несколько неизведанных систем, в которых есть хотя бы одна ваша планета (чтобы процесс не длился слишком долго). Такой является хотя бы тот же Явин. С этой базы вы можете смело производить необходимую геологическую разведку (инициируется она как обычная миссия для героя — сам отряд также числится как персонаж), чтобы к нужному моменту все было готово для колонизации. Окраинные миры могут стать весьма приятным подспорьем в качестве источников ресурсов или дополнительных военных баз, однако, стоит отметить две немаловажные вещи — процесс отстройки полноценной базы хотя бы на одной такой планете займет уйму времени, поскольку на неколонизированных планетах не построено абсолютно ничего. То есть, вообще. И вам, соответственно, придется трудиться и строить там привычные заводы, шахты, верфи и прочие сооружения. Пройдет очень много времени, прежде чем эти миры начнут приносить хоть какую-то прибыль. Далее, количество энергетических (да и обычных) ресурсов в таких мирах, как ни странно, достаточно ограничено, поэтому не стоит надеяться, что вам удастся обустроить там жизнь как следует. Скорее всего, придется обойтись и без обороны, и без некоторых ключевых зданий. Не стоит забывать и про то, что расстояния между дальними секторами и цивилизованными планетами, за которые, как правило, ведется обостренная борьба, весьма велико, и если вы хотите, к примеру, строить флот на одной из дальних планет, то велика вероятность того, что он попросту не успеет придти на помощь тогда, когда это понадобится.

Один необыкновенно важный момент. Старайтесь запоминать названия планет, над которыми вам удалось обрести контроль. Зачастую у вас попросту не будет времени для того, чтобы разыскивать планету, особенно, когда вам даже не известно, в каком секторе она находится. Вообще, в **Rebellion** вам придется изрядно поупражняться со своей памятью (наверное, игру можно порекомендовать некоторым школам в качестве своеобразного учебного пособия), поскольку в противном случае пучина микроменеджмента попросту поглотит вас. Особенно важно запоминать номера флотов и их расположение по системам, основные планеты, на которых имеются корабельные верфи и конструкции для сооружения зданий. Очень важно запоминать, где в данный момент находятся герои и что они там делают. Новостная система в **Rebellion** хоть и сообщает обо всем, что творится в государстве, но делает это настолько непрофессионально, что, например, получив запрос от героя о том, стоит ли ему продолжать миссию на планете, даже не считает нужным показать состояние этой планеты. Поэтому после получения почти каждого такого сообщения приходится выходить из экрана новостей, отправляться к этой планете, смотреть на ее состояние (как правило, дело касается лояльности), и уж потом принимать решение о дальнейших действиях. Занимает процедура около десяти секунд, что даже на уровне Slow является весьма значительным промежутком времени. Следует помнить, что основное преимущество компьютера заключается в том, что он, этакая гадина, успевает все.

Героизм и дипломатия

Герои в **Rebellion** имеют огромное значение, особенно в начале игры. Будьте уверены, что они обязательно вам понадобятся, причем все и сразу. В самом начале вам следует определиться с приоритетной системой и немедленно послать на нее с Явина всех своих дипломатов, среди которых особенно стоит отметить Люка, Мон Мотму и Лею. Именно эта троица будет вершить все самые важные дела в вашей внешней политике. Саботажник Соло со своим верным Чубаккой также могут весьма пригодиться. Остальные же герои вполне второстепенны, кроме, пожалуй, еще двоих, генерала Додонны и капитана Антилеса. И если один проявляет себя как искусный дипломат, то лучшего командующего флотом, чем второй, вам, пожалуй, на первых порах не найти. За Люком следует следить особо и стараться не посылать его на выполнение заданий слишком уж далеко, поскольку ваш верный герой весьма склонен к дезертирству в самые важные моменты, разумеется, проваливая все дело. Страсть Люка к практикованию Силы частенько превращается и в вашу головную боль.

Герои в **Rebellion** почти живые, им свойственно ошибаться, что они с превеликим удовольствием делают ежеминутно. А вам нужна только победа и отлаженный механизм присоединения миров. Основную когорту героев-дипломатов следует сразу же по переводе с Явина на одну из ваших планет, скажем, в Коррелианском секторе (не случайно, ведь именно этот сектор является одним из центральных и самых нейтрально настроенных во всем мире **Rebellion**). Обязательно сначала переведите их на одну из планет сектора, прежде чем давать какие-либо указания, потому что в противном случае их шанс потерять пару десятков дней, перемещаясь после неудачной мисии с планеты до начальной точки путешествия, будет весьма велик. Итак, каждого из героев следует определить на одну из ближайших нейтральных планет, а для тех, что принадлежат к мирам Империи, стоит приготовить ваших мастеров шпионажа. Не стоит посылать нескольких дипломатов на одну планету, хотя их совместные действия с большей вероятностью и скоростью приведут к тому, что планета перейдет к вам в подчинение, тем не менее, они смогут принести больше пользы и подвергнутся меньшему риску, если будут действовать поодиночке. И уж тем более не стоит посылать кого-то в помощь к уже отправленному герою, ведь они не станут объединять усилия, и каждый будет действовать на свой страх и риск. В этом случае лучше уж послать их группой, всех вместе. Если риск существует даже в дипломатических миссиях, то что говорить о шпионаже или попытке поднять восстание. Несмотря на то, что вся визуальная и фактическая сторона дела создателями игры была заботливо скрыта от наших глаз, а вниманию были предоставлены лишь краткие сводки о результатах деятельности, прогнозировать удачное или неудачное выступление шпионов достаточно легко. Даже не стоит пытаться поднять восстание на планете, лояльность которой Империи превышает 65-70 процентов. Это совершенно бесполезное занятие, да к тому же и очень опасное. Также заниматься шпионажем на планете, полностью доверяющей силам противника, тоже достаточно сложно и необыкновенно чревато опасностями. А вот если лояльность поддерживается лишь соединениями армии да флотом, радостно парящем в напоминание в небе, вероятность успеха диверсий весьма велика.

Использование Силы и тренировка Джедаев может стать весьма полез-

Escort Carrier — один из самых полезных кораблей на начальном этапе игры. Несет в своих недрах до шести эскадрилий истребителей

ным и интересным занятием. Персонажи, которые способны владеть Силой, получают с ростом своих умений прибавку ко всем прочим своим параметрам, а также получают в свое распоряжение некоторые особенные возможности. Люк и Дарт Вейдер способны чувствовать присутствие персонажей, наделенных Силой, и таким образом отслеживать их. Правда, папаша умеет это делать с самого начал игры, а Люку придется этому еще учиться. Умение станет доступно сразу же после его возвращения с Дагобара от Йоды. Каждый раз, когда Люк будет сообщать вам о том, что его умения повысились, это будет означать, что он достиг примерно процентного роста Силы. Если вы хотите обучить какого-то из героев умениям Силы, то вам необходимо назначить для него учителем Люка и Вейдера (причем Люк может преподавать только по достижении статуса Jedi Knight) и уединиться с героем на дружественной планете с миссией Jedi Training. Что касается собственно роста Силы и зависимости этого параметра от хода игры, то наибольшие изменения могут ожидать главного героя Повстанцев. В игре существует огромное количество сгенерированных заранее сценариев развития действия, и этим она сильно отличается от своих аналогов. Все события игры диктуются сюжетом Вселенной StarWars и поэтому легко вычисляются. Однако в **Rebellion** исход их зависит, прежде всего, от ситуаций и параметров участвующих героев. К примеру, когда Люк впервые встретится с Вейдером, он, в зависимости от того, в каком состоянии находится показатель Силы, может быть доставлен к Императору, где произойдет уготованная сценарием основная битва игры, или же может быть просто стандартно захвачен. Критический параметр Силы в данном случае равен 60. В финальной же битве с Императором Люк может победить лишь имея Силу в 100 очков и выше. В этом случае он сможет захватить Вейдера и Императора в плен (вот уж чего никак не предусматривал сценарий фильма). Практически по той же схеме разворачиваются события и у остальных персонажей, каждый из которых встречается с опасностями, уже известными вам по фильму. Например, Соло может попасться в руки наемников Джаббы и быть препровожден к нему во дворец. В этом случае ваши основные герои — Люк, Лея и Чубакка — попытаются спасти его, и могут в случае неудачи быть захвачены в плен. И так далее, и так далее. Думаю, в данном случае значительно интереснее все выяснить самостоятельно.

Строительство флота и армии

Военные ресурсы в **Rebellion** имеют огромное значение. Несмотря на то, что лояльность жителей благодаря бряцанию оружием купить нельзя, войска могут служить отличным гарантом полной неприкосновенности ваших территорий. Флот можно развивать двумя путями. Фактически это означает две совершенно различные тактики построения линии защиты и нападения. Вы вполне можете себе позволить иметь несколько кораблей над каждой из подвластных вам планет, и в этом случае вам, по крайней мере, будет гарантировано, что противник не застанет вашу армию врасплох и не успеет занять ни одной планеты, прежде чем вы сможете начать акцию возмездия. Данная стратегия достаточно привлекательна, но имеет целый ряд серьезных недостатков. Во-первых, ваши армии будут достаточно слабы и далеко не всегда смогут сопротивляться зачастую весьма серьезным силам противника. Во-вторых, обилие флотов и их цифровых обозначений после некоторого достаточно короткого периода тыркания в окошки и справочные системы сведет вас с ума (если вас еще до этого не собьет бурная волна потока информации). А посему я все же склоняюсь к мысли о том, что в каждой системе необходимо иметь два-три хорошо оснащенных, имеющих талантливых командиров флота, имеющих полный набор технических средств как для обороны, так и для атаки. Тем не менее, назначение флотов все же следует несколько разделять, впрочем не раскалывая их предназначения на совершенно полярные области. К примеру, для высадки десантов на вражеские планеты лучше всего иметь более-менее транспортный состав флота с обязательным прикрытием в виде крейсеров и авианосцев. Что касается атакующих и оборонительных рядов, то вам понадобятся как тяжелые, так и легкие корабли для максимально эффективной комплектации флота. Опыт показывает, то даже самые мощные атакующие крейсеры не способны порой справиться с парой десятков мелких назойливых истребителей. Это вам не C&C, и баланс в армии имеет огромное значение. На первых порах для вас необычайно полезны будут авианесущие корабли под легким прикрытием одного-двух крупных крейсеров. Эти «контейнеры со взрывчаткой» способны при наличии соответственной комплектации наносить быстрый и весьма значительный ущерб противнику в бою, при этом сами практически не неся потерь. С истребителями, правда, имеется значительная проблема, поскольку в комплект поставки они не входят и их строить необходимо отдельно от корабля. Но зато они весьма недороги и строятся достаточно быстро. Кстати говоря, успех

Разведка показывает, что Имперские силы в регионе не слишком сильны. Скоро им придет конец

строительства зависит не только от количества ваших верфей на различных планетах, но и от скорости производства. В связи с этим хотелось бы порекомендовать назначить несколько особых планет (снабдив их соответствующей солидной охраной) центрами судопроизводства. На них можно построить по две, три и даже четыре верфи, и в этом случае производство будет ускоряться с каждым новым заводом, введенным в действие. Так вы сможете строить большие корабли, на которые раньше вы бы потратили более года, буквально за пару месяцев, выигрыш будет весьма велик. В **Rebellion** стратегическая инициатива очень важна, и поэтому в игре значительно лучше получить мощный корабль быстрее, чем это удастся сделать противнику. Пусть он и встанет чуточку дороже, но ресурсы в игре, как это ни странно, до поры до времени не будут вас так уж сильно беспокоить.

Что касается Death Star, неизменно мечты любого поклонника Империи, то в **Rebellion** на пути к этой мечте поставлено немало барьеров. Во-первых, стоимость данного сооружения просто-таки умопомрачительна, да и Maintenance она жрет очень много. Соответственно, в начале игры путь к этой штуковине вам будет заказан. Строится Звезда Смерти дольше, чем какая-либо структура в игре, поэтому чтобы не помереть к тому моменту, когда ее сооружение будет готово, вам понадобится не одна верфь. Лучше всего, кстати, использовать Advanced Shipyard. Когда монументальный проект будет завершен, вы встанете перед проблемой того, что делать с супероружием. Применение его в любой из систем по назначению (в смысле уничтожения планет) точно не повысит популярность Империи в мировом сообществе. В то же время, Death Star требует весьма значительной защиты, поскольку более лакомого кусочка для Повстанцев точно не найдется. Звезда Смерти не способна

Флотом и вообще любыми юнитами в Rebellion нельзя командовать в то время, пока они находятся в пути в гиперпространстве. А вот как прилетят — тогда пожалуйста!

Наш флот, как всегда, на высоте. Жаль, что картинка не отражает настоящего положения дел

выдержать крупной атаки истребителей, и в этом ее основная слабость. Не пользоваться же основным калибром для какого-то X-Wing'a. Поэтому, чтобы максимально обезопасить любимицу, следует либо снабдить ее крупным флотом с истребителями на борту, либо построить на планете, которую Death Star защищает (а уж это она делает сверхвеликолепно), сооружение под названием Death Star Shield.

Скайвокер — самый изменяющийся персонаж во всей игре. Из молодого паренька, ничего не ведающего в жизни, он превращается в некоего монстра — настоящего Мастера Джедай

С течением битв некоторые из кораблей могут получать повреждения, а истребители вообще терять половину своих эскадронов. Поскольку крупные корабли представлены в игре единицами (то есть одна картинка соответствует одному кораблю), масштаб истребителей пришлось подсократить и под каждой картинкой скрывается 12 штук. Поэтому, увидев горящий истребитель, не удивляйтесь — просто несколько членов эскадрона были сбиты и именно это отображается как статус. Починить корабли можно заведя их на орбиту планеты с Shipyard'ом и оставив их там на некоторое время, а о процессе ремонта вам будут сообщать в сводках новостей. Чинить, сами понимаете, намного выгодней, чем строить новые суда.

Войны с интерфейсом

С этой хитроумной штуковиной у вас будут крупные проблемы, особенно если вовремя не приноровиться с ним управляться. Интерфейс в **Rebellion** оконный, но совершенно не похож на стандарты Windows'95. Окошки передвигать нельзя. Поэтому вам следует наиболее аккуратно относиться к расположению окон на экране. Как ни странно, этому придется достаточно долго учиться и даже вырабатывать некую тактику. Главное же правило такого — никогда не располагайте окна на одной территории. К примеру, вы зашли на экран планеты и на экран флота, который вокруг нее вращается. Так вот, чтобы вы смогли произвести хоть какие-то операции между двумя этими «объектами», совершенно необходимо, чтобы был простор для drug&drop. Чтобы перетащить, к примеру, истребители с базы на флот, надо просто их схватить курсором и тащить на корабль, в котором вы хотите их разместить, или же просто на картинку флота. Слава Богу, в игре действуют и стандартные принципы объединения объектов с помощью клавиш Ctrl и Shift.

Повстанец познается бою

В тот момент, когда два флота сталкиваются на орбите планеты, вам предоставляется важный выбор — принять на себя командование флотом или же просто подсчитать исход столкновения автоматически. В том случае, когда противостоящие вам силы не могут быть слишком крупными, вы, вполне возможно, можете так поступить. Но если сражение предстоит серьезное, вам все же лучше поучаствовать, поскольку в случае даже вашего превосходства, компьютер считает исход битвы так, что врагу все равно удается нанести хотя бы один удар по вашим войскам. Тем не менее, даже в «калькуляторе» компьютер никогда не старается вести сражение до победного конца и в том случае, если враг превосходит ваше воинство по силам, он совершенно точно постарается отступить. Тем не менее, целый ряд тактических моментов ему недоступен. Лучше всего вести бои самостоятельно. В самом начале сражения, пока крупные силы еще не сошлись, наступает время истребителей. Немедленно стоит выпустить все свои эскадрильи и постараться уничтожить наименее защищенные от истребителей объекты противника — транспорты, неповоротливые крупные корабли. Достичь нужного эффекта истребителями достаточно легко — стоит вам приблизить поля кораблей противника к критической величине, и враг начнет готовиться к отступлению. Для Империи с ее пресловутой DeathStar каждый бой с Повстанцами необыкновенно опасен — ведь даже одна единственная группа истребителей способна уничтожить жуткую звезду. Вместе с тем время, которое необходимо для ее отступления, несоизмеримо больше, чем это требуется для обычного флота. Стрелять из этой крупнокалиберной винтовки также весьма нелегко. Каждый удар будет управляться вами лично, и после него Звезде Смерти понадобится приличное количество времени, чтобы перезарядить свой мощный лазер. Соответственно, в это время Повстанцы особенно активны и стараются подзорвать Death Star с безумным усердием. Одним словом, появление этой штуковины в вашей армии накладывает на войска Империи мгножество обязательств, таких, как укрупнение флота, максимальная его балансировка и так далее. Если кто-то думает, что Death Star является решением всех проблем, то он серьезно ошибается. В любой момент сражения вы можете отказаться от самоличного в нем участия и предоставить компьютеру право самостоятельно управлять боем или же просто вычислить результат по сложившейся обстановке. Это вполне можно делать в том случае, если вам удалось либо основательно потрепать противника, или же, наоборот, основательно понизить собственный боевой рейтинг. В бою надо стараться максимально оберегать транспорты и стараться не допускать больших повреждений крупных кораблей, поскольку в этом случае они надолго выйдут из боевого строя (их починка — достаточно продолжительное занятие).

Rebellion — игра действительно сложная, и даже если вам удастся продержаться на первых порах, с ростом количества планет и армий в подчинении у вас заметно добавится проблем, поэтому, как это ни странно, сложность постоянно возрастает. Можно хорошо начать, а потом очень быстро запутаться в дебрях планетарных ресурсов и сотен различнейших сообщений, которыми вас усердно по поводу и без повода пичкают роботы. Но главное заключается в том, что играть интересно. Весьма надеюсь, что с этими достаточно простыми советами вам удастся быстрее разобраться со всеми сложностями **Rebellion** и станет еще интереснее играть. И, как говорится, May the Force be with you!

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ ПО ВЫЖИВАНИЮ В РЕЖИМЕ ONLINE

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Добро пожаловать в жестокий мир бутлегерских войн, пристанище метких стрелков и коварных киллеров! На этот раз мы расскажем вам об основах гангстерской жизни в мире online, и прежде всего остановимся на двух способностях, без которых в виртуальном Чикаго вам не прожить и недели: на управлении отрядами гангстеров и на стратегии выбивании денег. В следующем же номере мы остановимся на различных способах подкупа и быстром завершении игры путем нанесения смертельного удара. А также на способах предотвратить такие способы :). Наливайте-ка себе стаканчик домашнего красного и приготовьтесь послушать старика Витто Скузо, воевавшего с самим HOUND'ом еще в те времена, когда финская мафия безоговорочно правила на всех континентах, и выжившие в прошлой online-кампании одинокие немцы пугливо скучковывались в ожидании последнего удара судьбы...

До тех пор, пока вы не научитесь работать с группами гангстеров, двое ваших вышибал вполне способны обеспечить растущую потребность в деньгах...

...в противном же случае вы как-нибудь рискуете обнаружить в одном месте сразу семерых молодцов, посланных туда исключительно по забывчивости :).

1. Хороший вышибала — это тот, которого вы помните

Для того, чтобы выжить в Чикаго, вам в первую очередь придется вышибать деньги из разного рода легальных контор, и чем больше и быстрее - тем лучше. Многие доны в самом начале игры пытаются нанять пятерых-шестерых вышибал, однако послушайте старика Скузо: без умения управлять группами гангстеров такие саро со своей голодной армией захватят ровно столько же заведений, сколько и вы с двумя стартовыми солдатами, а денег потратят раза в два больше. Почему? Да хотя бы потому, что без хорошей практики переключения различных групп они в два счета запутаются в попытках за всеми ними уследить. Так что запомните правило номер один: двое хорошо контролируемых вышибал всегда лучше десятка праздношатающихся идиотов.

2. Построились и побежали

Однако означает ли предыдущий совет, что отныне вам можно ограничиться лишь небольшим количеством гангстеров? Вовсе нет, потому что как только вы попадете на настоящего мафиози, парочка вышибал вас уже не спасет. Поиграв часок-другой в камерном составе, пора бы переходить и к водным процедурам — освоению отдельных групп гангстеров, способному облегчить вам не только быстрое выбивание денег, но и более удобное управление боевыми действиями.

Чтобы создать новую группу, выберите одного или нескольких гангстеров, нажмите Ctrl и цифру от 0 до 9. В дальнейшем вы сможете вызвать эту группу, просто нажав указанную цифру, а нажав ее одновременно с клавишей Shift, вы автоматически отцентруете по ней игровое поле. Отсюда следует и совет по выживанию номер два: как можно быстрее научитесь управлять гангстерами с использованием отдельных групп. Профессиональный мафиози даже из двух гангстеров создаст два отдельных отряда.

3. Старый верный рецепт по турбо-выбиванию денег

В условиях, когда все участвующие доны изначально договариваются воздерживаться в течение первых пятнадцати минут от ведения активных боевых действий, скорость выбивания денег становится действительно критическим параметром. Как только вы освоитесь с управлением группами, попробуйте поступить по следующей схеме:

(а) Стартового вышибалу назначьте на клавишу 1, стартового стрелка — на 2;

(б) Приступайте к найму еще одного вышибалы;

Идеальный вариант для быстрой победы: пятерых стрелков и одного снайпера ставим как группу 1...

...других пятерых стрелков и снайпера назначаем группой 2...

...и дружно отправляемся в гости :).

Первый пошел...

(в) Не дожидаясь его прибытия, первого вышибалу посылайте в одном направлении, стрелка — в противоположном;

(г) Как только появится новый вышибала, назначьте его на клавишу 3 и пошлите в том же направлении, что и первого вышибалу;

(д) Приступайте к найму еще одного вышибалы;

(е) Как только он появится, назначьте его на клавишу 4 и пошлите в том же направлении, что и стрелка.

Теперь вам остается лишь время от времени переключаться между ними, нажимая **Shift** и соответствующий номер. При нормальном стечении обстоятельств в течение следующих пяти минут вы познакомитесь даже с самыми отдаленными участками своего района.

Второй в другую сторону...

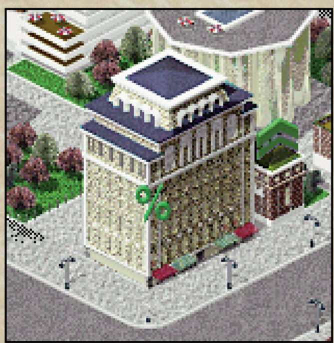
Третий за первым...

И, наконец, четвертый — за вторым...

4. Птица счастья завтрашнего дня...

Дальше в песне, как вы помните, идут слова «Выбери меня, выбери меня...». Вне зависимости от того, каким именно способом вы решили приступить к выбиванию денег, рано или поздно перед вами встанет вопрос выбора целей: какую именно контору брать первой, если на одинаковом расстоянии от вас расположились три-четыре заведения? Стоит ли попробовать взять штурмом гостиницу, если за то же самое время можно обработать две кофейных лавки? Итак, правило номер три: чем больше — тем оно лучше.

Одна контролируемая гостиница среднего класса приносит в два раза больший доход, чем две мелких конторы на окраине, при этом для сбора выручки вашему курьеру придется совершить всего лишь один визит. Однако не забывайте и о пределе собственных возможностей, иначе не миновать вашим гангстерам ближайшего полицейского участка...



И больше, и лучше.

Не так уж и больше, но все же лучше.

5. Нервы из стали

Самая идиотская ошибка, какую вы можете совершить в начале игры - это попытка взять силой какое-нибудь респектабельное заведение в центре города. Можете заранее попрощаться со своим гангстером или смириться с потерей нескольких пунктов влияния в полиции, однако до тех пор, пока у вас не появятся хотя бы собственные киллеры, роскошные торговые площади каменных джунглей вам и не светят.

На это случай полезно помнить полезный совет Скузо номер четыре: до того, как ваши доходы не перейдут хотя бы за один миллион, центр города стоит воспринимать исключительно как поле боя . Конечно, порой бывает трудно удержаться от соблазна попробовать на зуб какой-нибудь роскошный кинотеатр, однако до первого миллиона ваши нервы должны быть такими же крепкими, как и гаррота киллера. Во-пер-

А вот тут гордиться вовсе нечем...

«А ну давай в машину, орел!» — единственный ответ на такую наглость. В центр города, тем более вышибалой, пока лучше не соваться.

вых, без надлежащей силы эти заведения вы все равно не захватите и только потеряете пару-другую вышибал, а во-вторых, как этого и следовало ожидать, на большинстве карт центральные районы расположены на пересечении интересов сразу нескольких мафиози, так что вы рискуете не только попасть в каталажку, но и просто-напросто поймать шальную пулю чужого снайпера!

6. Стучаться, стучаться и еще раз стучаться! (Как говорил великий Капоне)

Допустим, вы прилежно следовали всем нашим предыдущим советам и исправно дружили со всяческими лавками на окраинах и мастерскими среднего класса. Заработали свой первый миллион и наняли снайпера для охраны курьеров. Однако несмотря на то, что средний класс — это весьма и весьма неплохо по сравнению с теми же многоэтажками спальных районов, в долгосрочных битвах без нескольких миллионных казино вам не выжить.

Что же делать, если при виде ваших вышибал и стрелков владельцы большинства респектабельных заведений в центре города (а иногда и в районах среднего класса) вызывают полицию? Стучаться, стучаться и еще раз стучаться! Основная тактика, применяемая для захвата непокорных контор, состоит в следующем: пошлите гангстера правым кликом выбивать деньги и после первого выстрела/удара по заведению тут же отзывайте его тем же правым кликом обратно за угол, повышая таким образом собственные шансы уйти от вызванной полиции. Как только копы уедут, можете снова возвращаться к месту работы: поверьте, после трех-четырех визитов хозяева бизнеса станут намного сговорчивей!

Одна большая заварушка... Какие там конторы в центре — тут бы хоть просто ноги унести!

И, наконец, несколько кратких советов напоследок, чтобы вам не было мучительно стыдно за бесцельно прожитую гангстерскую жизнь:

A. Никогда не оставляйте свою базу без охраны!

B. Как только ваши доходы перевалят за пять миллионов, расставьте на ключевых улицах нескольких террористов, способных защитить вас от внезапного визита гробовщиков на «Кадиллаках».

C. Никогда не залезайте в долги, и уж тем более не позволяйте деньгам опускаться ниже $100,000. Ваши собственные взбунтовавшиеся гангстеры способны нанести гораздо больший ущерб, чем солдаты противника!

D. Перед тем, как послать на территорию противника карательный отряд, оставьте про запас хотя бы небольшой взвод стрелков на случай внезапного визита его собственных гонцов.

E. Всегда прикрывайте собственные мосты снайперами, снайперов — стрелками, стрелков — вышибалами.

F. Как можно быстрее постарайтесь определить координаты базы противника.

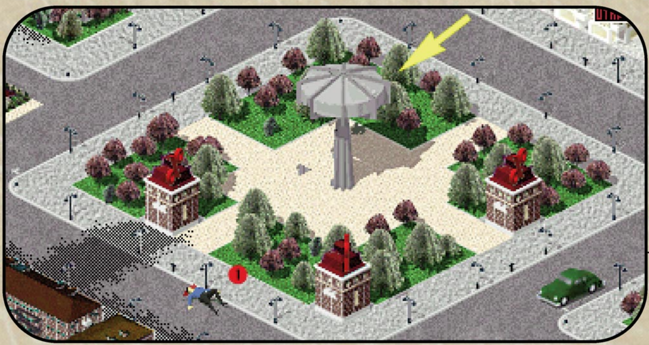
G. Обязательно используйте карусель и водонапорную башню, позволяющие вам спрятать собственные снайперов в ключевых позициях. Опасайтесь открыто приближаться к этим местам, если думаете, что там может скрываться чужой снайпер!

Сейчас постороннему наблюдателю виден наш снайпер ❶ и труп не нашего курьера ❷.

Сейчас же на виду только два убитых курьера (❶ и ❷), в то время как причина их смерти преспокойно скрывается за каруселью (стрелка).

Еще один снайпер, приехавший на охоту...

...чужих курьеров можно убивать и в открытую...



...но несравнимо лучше полностью спрятаться за башней — чужой capo потеряет далеко не одну дюжину шустрых ребят с чемоданчиками, прежде чем поймет причину их внезапной смерти :).

H. Всегда по возможности оставляйте одну контору прямо рядом с вашей базой свободной от нелегального бизнеса, чтобы при внезапной атаке ее можно было быстро перевести в вооруженное укрепление, способное без особых потерь уничтожить нападающих.

Вот и все на сегодня! После прочтения этой статьи вы можете смело запускать демо-версию «Капоне» с приложенного к журналу диска или идти забирать новую версию Интернет-демо с сервера **www.gameland.ru** или **www.capone.ru**. Удачи вам в битве за город и хорошего рейтинга!

СЛОВАРЬ НАЧИНАЮЩЕГО МАФИОЗИ

Правила

RUSH

Тактика игры, заключающаяся в наибыстрейшем сколачивании взвода стрелков (некоторые отчаявшиеся типы не брезгуют даже вышибалами!) и молниеносной атаке базы

противника. Используется на маленьких картах при игре без правил или при игре на средних картах, если в битве участвуют обладатели демо-версий.

KTD! (KICK THE DEMOS!)

Правило, при котором в игре участвуют только зарегистрированные игроки, не скованные **15**-минутным ограничением демо-версии. Предназначено для спокойной игры на больших и средних картах — в такой ситуации вместо планомерного и долгосрочного развития и полномасштабной войны с использованием террористов и «Кадиллаков» получается сплошной rush.

NO QR

Правило, при котором играющие в течение первых семи с половиной минут обязуются воздержаться от активных вооруженных действий. Используется при игре с участием демо-версий и предназначено для того, чтобы за этот промежуток вынужденного перемирия у среднего игрока хотя бы хватило времени нанять пару-тройку снайперов.

15 MIN NO RUSH

Стандартное правило больших карт и почти что всех игр на **ladder**: в течение первых пятнадцати минут вооруженные действия запрещены. На практике это означает, что надо изначально готовиться к визиту гробовщиков и воспитывать собственных террористов. Средний размер дохода в играх **NO RUSH** — **25-30** миллионов.

NO VISITS

Правило, при котором игроки обязуются не насылать на базу противника подкупленных агентов **ФБР**, на некоторое время парализующих всяческую преступную деятельность. Используются преимущественно сторонниками «чистой войны», при которых победа достигается исключительно военными действиями и развитием экономики. Особо ограниченные персонажи могут одновременно требовать не только **NO VISITS**, но и **NO RUMORS**.

NO RUMORS

Правила, при которых игроки обязуются не распускать «слухи о скорой смерти дона» и использовать «показания бывшего агента **ФБР** о том, что дон и сам был информатором Бюро» (обе неприятности осуществляются через подкупленный Сенат). Используются преимущественно новичками или ограниченными игроками, исключающими таким образом самые опасные преимущества хорошо подкупленной политической власти.

TOP VS BOTTOM

Правило **team game**, при котором альянсы определяются случайным образом по случайному расположению донов на карте. При четном количестве игроков мафиози, оказавшихся по одну сторону реки/проспекта от самого северного дона, играют в альянсе против мафиози, присоединившихся к самому южному дону.

FSA (FOUR SIDES ALLIANCE)

Правило team game, при котором альянсы определяются по сторонам света, и при числе игроков, кратном четырем, мафиози присоединяются к крайним донам. Особенность подобных игр — часто встречающиеся совместные патрули и финансовая поддержка, оказываемая «тыловыми» мафиози своим союзникам, расположенным на границе с чужими альянсами.

Игры

LADDER GAME

Официальная игра на позицию в мировом табеле о рангах. Участвуют только двое мафиози, проигравший обязан в течение **15** минут рапортовать результаты игры на **Case's Ladder** (общемировой рейтинг) или **Gameland The Most Wanted** (российский рейтинг).

PRACTICE GAME

Обычная игра, не влияющая на рейтинг участников. Наиболее интересные варианты — с динамически изменяющимися альянсами и «все против всех» с участием **12-16** игроков.

TEAM GAME

Самый, на наш взгляд, интересный тип игры, при котором мафиози, в зависимости от правил, делятся на несколько строго сохраняемых альянсов. При начале подобной игры стартующим, как правило, устанавливается параметр «Совместная победа». Особый интерес привносит необходимость четкой координации совместных действий и использование общих «команд быстрого реагирования».

FAMILY GAME

Игра, использующаяся для сведения счетов между несколькими сложившимися семьями. Обычно такой игре предшествуют длительные переговоры донов, в ходе которых определяется карта и правила предстоящей битвы. Кандидаты в кланы до серьезных игр обычно не допускаются, участвуют только caporegimes и солдаты их собственных regimes. Результаты таких игр учитываются в отдельном семейном рейтинге.

THE MOB WAR

Отдельная **online**-кампания, состоящая их нескольких связанных между собой битв за столицы американских городов и проходящая на специально изготовленных уникальных картах. Общеевропейская война уже подходит к концу, а новая российская кампания начнется в первых числах июня на сервере «**Страны Игр**».

Доны

SNIPU

Быстрая и верная смерть. Мафиози #1 в общемировом рейтинге. Перед игрой не забудьте оставить завещание.

HOUND

Игрок из Майами, постоянно околачивающийся в общемировом Top 5. Опасен тем, что в силу никогда не проходящего хорошего настроения легко соглашается играть ladder game с любым новичком. Излишне говорить, что шансов обыграть его без серьезной подготовки у большинства игроков просто нет :). Известен своей цитатой «Настоящий мафиози всегда играет без правил!».

BUTCHER

Самый уважаемый игрок Алькатраца — может, в силу того, что именно он и написал «Дона Капоне» ? :) В реальной жизни носит имя **Jari** и постоянно занят всякого рода усовершенствованиями сетевой игры. Играет чрезвычайно хорошо, но в **LADDER**'е не участвует, чтобы не расстраивать других игроков :). Истории известен случай, когда однажды **HOUND** смог-таки его обыграть. Истории также известна еще сотня случаев, когда чуда не произошло :)).

CROSS

Под этим именем скрывается один из мафиози **Snowball Interactive**, отвечающий за поддержание порядка российскими игроками. Не терпит нецензурных выражений и при необходимости может вышибить с сервера любого дона. Играет хорошо, но вместо слабых новичков постоянно вызывает на бой **HOUND**'а и **BUTCHER**'а, в результате чего рейтинг имеет чуть ли ни отрицательный :).

MS. PACMAN

Весьма и весьма уважаемая девушка-мафиози, особенно хорошо играющая в различного толка **team games**. Входит в **Top 50**. Несмотря на вежливое обхождение и изящные манеры, исправно обыгрывает всех новичков, обманчиво принимающих Ms. за легкую добычу :).

Витто **СКУЗО**

СИ

SOLE SURVIVOR ON-LINE

Sole Survivor On-Line одно из самых странный творений Westwood и некто не надеялся на то, что Westwood выпустит нечто подобное и многие говорили, что она обречена на провал, но как выяснилось, она оказалась хорошей динамичной и, заняла достойное место среди Westwood'овских проектов.

В Sole Survivor On-Line на Westwood On-Line. Доступно 3 варианта игры:

1. Dead Match Game.

2. CTF Game

3. Football Game.

1. Dead Match Game делится на 3 варианта игры:

a) Normal Dead Match. Игра «каждый сам за себя» без правил и ограничений. Присутствуют все Crate кроме Armageddon Crate. Здесь предложить что-то одно очень трудно так как каждый выбирает то что больше ему по душе. Если вам нечего не нравится — попробуйте Stealth Tank. Из-за своей невидимости с ним можно вести партизанскую войну, нападая на врага в тот момент, когда он этого не ожидает.

b) Super Bust Dead Match. Отличается от Normal лишь тем, что убраны все сундучки, кроме Super Bust Crate. Это укоряет игру и делает её более интересной. Я рекомендовал бы для неё выбрать что нибудь легкое и обладающие стрелковым оружием (пехота или что-то типа APC). Так как танки и другая сильно стреляющая общественность здесь неэффективна, так как все время мажет. Так же можно использовать Stealth Tank (из-за своей маневренности и скорострельности он может потягаться с любым танком). Но так как от стреляет ракетами, он может оказаться неэффективен против быстродвижущейся техники (а она тут вся быстро движется).Так же не менее эффективны тут и динозавры из-за своей скорости и скорострельности (без труда могут загнать Mammoth Tank), но они эффективны только в ближнем бою, а пока вы подберетесь к врагу на близкую дистанцию, вас уже успеют нашинковать.

c) Human Hunting Game. Бывает двух видов: Normal и Crazy (Super Bust). Суть игры состоит в том, что люди играют против компьютерных игроков, а точнее PC, охотятся на Human (если вы играете на Normal, то 99% выиграют PC, если на Super Bust — 100% выиграет человек разумный).По причине того, что PC не умеет Use Super Bust Crate.

2. Capture the Flag. Делится по количеству защитных строений и количеству команд. Тут вам надо выбрать, чем вы хотите заниматься :

a) Собственно Capture the Flag. То есть вы будете стараться всячески пробиться к флагу, захватить его и доставите его до своей базы.Если вы выбрали этот путь, то вам понадобятся что-то быстрое и легкое или что-то тяжелое и твёрдое. Если вы выбрали легкое и быстро, то лучше взять мотоцикл (при своей скорости он имеет достаточно сильное оружие). На нем вполне возможно вытащить флаг с вражеской базы и при этом остаться живым. Если же вы выбрали что-то твердое, то тут идеальный выбор — это Mammoth Tank или Танк размером поменьше. С такой машиной вам нестрашны вражеские защитники (защитные структуры к числу защитников просьба не причислять). Стоит заметить, что после того, как вы заберете флаг, ваша скорость и броня упадет на 0%.

b) Destruction of Base. Это значит, что вы будете разрушать вражескую базу (для этой цели лучше взять одну из двух ракетных установок). После чего вам надо усовершенствовать ее до такого состояния, чтобы она била защитные сооружения а они ее не трогали. После этого можно смело сносить оборону у врага, а затем или самому ехать за флагом, или посылать кого-то за ним, так как ваша скорость слишком мала. Этот выбор скитается самым сложным.

c) Defending of Base. Это значит, что вы собрались заниматься защитой собственного флага и не лезть в пекло. Тут все средства хороши или использовать технику из a) или b). Обычно этим занимаются побочно, но есть люди, которые только так и играют.

3. Football Game. Самая странная игра (здесь есть флаг и ворота). Вы должны таскать флаг от одних ворот к другим, пока вам это не надоест или пока вас не отправят в мир иной. Лично я не люблю эту игру по причине того, что на некоторых картах ворота стоят буквально в двух шагах друг от друга и если одна сторона появилась от них слишком близко — она уже выиграла. Тут можно порекомендовать только Stealth Tank.

Следует заметить, что если вы хотите выиграть, всегда следует смотреть за показателем Ion Danger (если он зеленый, то собирайте себе сундучки на здоровье, если он оранжевый — будьте осторожнее, если красный — старайтесь не собирать деревянные сундучки, так как возможно следующий несет в себе Ion'ый заряд, который оборвет вашу недолгую жизнь). Если вы играете за пехоту ,мутанта или динозавров вам это не грозит. Как говорится: «Звери попадаются в ловушки по неосторожности, а люди по жадности».

Crates — сундучки появляются на карте в разных местах игра всегда поддерживает их баланс то есть если вы взяли один в другом место появился новый

Показатели — поднимаются при помощи Upgrade находящихся в сундучках.

Armageddon Crate — Уничтожает всех на карте включая вас

Armor — Влияет на величены вашей брони и на количество ваших hit points

Heal Crate — Если показатель вашей жизни низок поднимает его до 100% в противном случае происходит ядерный взрыв

Shot Power — Влияет на силу вашего выстрела ,чем он выше тем сильнее повреждения наносимые вашим выстрелом

Wooden Crate — Внутри находятся полезные предметы иногда встречаются ловушки

Rapid Reload — Влияет на скорострельность вашего оружия

Steel Crate — Внутри находятся super upgrade их металлическая конструкция защищает их от появления в них ловушек

Speed — Влияет на скорость вашего передвижения

Super Bust Crate — на определенное время все ваши атрибуты поднимаются до 100% когда время истекает они все становятся равны 0

Range — Влияет на вашу дальнобойность, отсутствует у единиц стреляющих оружием ближнего радиуса действия таких как танк с огнемётом.

СИ

Stretege-**RA**

Army Men.

Нажмите клавишу <esc> и наберите следующие слова:

SUCCUMB - - проиграть сценарий.
TRIUMPH — выиграть сценарий.
OMNISICIENT — переключение камер обзора.
AEROBALLISTICS — воздушная поддержка.
INVULNERABLE — неуязвимость.
PARALYSIS — противники замирают на месте.
TELEKINETIC — телепортирует в выбранное место.
PLETHORA — полное вооружение.
OCCULTATION — режим невидимости (невидим до тех пор, пока не стрельнет).
KAHUNA — больше взрывчатки, неуязвимость.

Incoming.

Наберите **NUMBERONEDACRESTREET** в главном меню. Меню изменится, а вам станут доступны различные настройки игры в режиме **cheat**.

К сожалению, мы не успели проверить работу этих кодов в игровом процессе, но, тем не менее, чтобы они заработали, следует просто набрать их во время игры.

EASYSHOOT; CHEATKEYS;
NOSTRAPLINE; CATWALK;
IWEIGHNORMAL; FATWALK;
TANKSALOT;
MASTEROFTHEUNIVERSE;
NUMBERONEDACRESTREET;
WIREWEWAITING;
SOLIDASAROCK; FLATBROKE;
GOURAUD; OLDMACDONALD;
FLYMETOTHEMOON; HAVEALL;
SUPERDAISY;
INVUNERABILITYINFINATELIVES;
INFINATEWEAPONS; SUPERSHOOT;
Outwars (финальная версия игры);
MACLEOD — бессмертие;
KEYMASTER — бесконечное топливо для ракетного ранца;
DIRTYHARRY — бесконечное оружие;
BUZZ — сглаженные крылья;
FRAMERATE — включения индикатора кадров в секунду;
PHANTOM - - шпионить за существами, используя клавиши **F11** и **F12**;
SNIPSNIP — изменяет пол вашего персонажа;
GOHOME — перемещает к начальной позиции;
SNEAKERS — режим бесшумного передвижения;
THRASHER — показывает всех ваших врагов на радаре;
TIMEWARP — включение/выключение таймера в миссии;
WEAPONCAM — специальная камера для вооружения;
SINGLETRACK — специальное сообщение;
BIGEARS — операции со звуками;
DEREK7 — код работает, но его результат неизвестен;
WARPME — переходить с уровня на уровень;
BIGBROTHER — код работает, но его результат неизвестен;
BAUMER — код работает, но его результат неизвестен.

Starcraft.

В игровом процессе нажмите <enter>, введите коды, описанные ниже, и снова нажмите <enter>.

POWER OVERWHELMING — режим бога.
SHOW ME THE MONEY — дает игроку 10,000 Веспенового газа и 10,000 кристаллов.
OPERATION CWAL — быстрая постройка зданий, производство юнитов, совершенствование характеристик и развитие новых технологий.
THE GATHERING — дает бесконечное количество энергии для всех кастующих персонажей.
GAME OVER MAN — заканчивает игру не в вашу пользу.
STAYING ALIVE — игра не закончится до тех пор, пока не будет окончательно разгромлен или противник, или вы.
THERE IS NO COW LEVEL — завершает настоящую миссию.
WHATS MINE IS MINE — много кристаллов.
BREATHE DEEP — много Веспенового газа.
SOMETHING FOR NOTHING — все оказывается развитым.
BLACK SHEEP WALL — открывает всю карту настоящей миссии.
MEDIEVIL MAN — совершенствование юнитов.
MODIFY THE PHASE VARIANCE — возможность строить все здания.
WAR AINT WHAT IS USED TO BE — отключает «туман войны».
FOOD FOR THOUGHT — возможность производить юниты, не заботясь об их обеспечении.
OPHELIA — наберите это, чтобы сделать возможным действие кода для выбора миссий. После этого введите номер миссии, на которую вы хотите попасть. Например, **TERRAN10**.
NOGLUE — противник не может пользоваться магией.

Lords of Magic.

Нажмите одновременно <CTRL> и <t>. Станет возможным режим кодов. Затем наберите:

JACKPOT — дает вам 200 золота, эля и кристаллов.
MARATHON — дает 1000 очков передвижения для выбранного отряда.
PUFF — дает дракона.
HOCUSPOCUS — дает вам знание всех заклинаний и 1000 очков маны выбранному отряду.

Dark Colony.

Коды следует вводить в режиме сообщений.

SLAG NET — открывает всю карту.
WE NEED EQUIPMENT — дает 10,000 петры.

Spec Ops: Rangers Lead the Way.

Чтобы получить доступ ко всем уровням в **Spec Ops: Rangers Lead the Way**, следует уничтожить файл «**savedata.txt**» из директории, в которой была установленна игра.

Внимание! Сохраните этот файл в другом месте! (Мало ли что может получиться ;-)

Flight Unlimited 2.

Чтобы увидеть границы миссии, следует нажать <Shift> + <Alt> + <A>. Тогда территория, по которой придется полетать в миссии, окажется зажата в огненную рамку.

NBA Live'98.

На главном экране в игре кликните на **Rosters**, а затем — на **Create Custom Team**.

Наберите следующие коды в качестве названий команд. Это сделает доступными новые секретные команды.

Secret Teams:
EA Europals; Hitmen AllSorts;
Hitmen Coders; Hitmen Earplugs;
Hitmen Idlers; Hitmen Pixels;
QA Campers; QA Dbuggers;
QA Testtubes; TNT Blasters.

Наберите **Wendy** и введите следующие коды:

G — посмотреть видеоролики.
F1 — передвинуться в любую позицию.

The Reap.

Просто введите эти коды:

diesheepdie — начать игру с крутым оружием;
absolutenot — неуязвимость;
sdivinorum — бесконечное количество жизней;
toughguy — более сильные враги.

Пароли к уровням.
2 qbkcbedb; 3 cclcbudc; 4 5cmcb4fsb.

Jazz Jackrabbit 2.

Просто введите эти коды во время игры. **Внимание**! Коды действуют только в режиме одиночной игры).

jjgod — режим бога.
jjinv — режим бога.
jjguns — все оружие.
jjammo — все вооружение.
jjrush — sugar rush.
jjfly — вертолеты с ушами.
jjk — самоуничтожение.
jjshield — энергетическое поле.
jjnext — проскакивать уровень.
Jjlight — светлый уровень.
jjbird — помощь птички.
jjcoins — получить монетки.
jjgems — получить драгоценные камешки.
jjending — возвратиться в главное меню.
jjq — возвратиться в главное меню.
jjmorph — забавные превращения (стоит попробовать).

Last Bronx.

Самое веселое оружие в мире. Для того, чтобы им драться, нужно в меню выбора персонажей нажать на клавишу **START** тринадцать раз. На тринадцатый раз зажмите клавишу **START** и, не отпуская ее, держите клавишу **BLOCK**, пока не появится экран загрузки. Потом будет очень смешно, поверьте.

Rocketeer.

Коды для уровней.
Первый уровень — **PILOT**
Второй уровень — **SHOOTOUT**
Третий уровень — **CHASE**
Четвертый уровень — **Rescue**
Пятый уровень — **BANSHEES**

Powerboat Racing.

Наберите эти коды в качестве своего имени:

EPS — режим чемпионата.
PBR — режим слалома.
PDL — секретный уровень (мины).
URN — катамараны типа барракуд.
FAN — необычные катамараны.
DIP — «острые» катамараны.
SML — радиоуправляемые лодки.
BIG — необычный режим гонки.
POW — большие двигатели.
WIN — гонки проходят на половинной скорости.

Подсказка: будьте очень внимательны на старте! Когда спортивный комментатор дает «**СТАРТ**», — внимательно слушайте каждое его слово. Итак, когда вы слышите слово «**ONE**» («один») — давайте газ. Тогда на старте вы выйдете первым.

7 Kingdoms.

Появилось несколько новых кодов к этой игре.

Напоминаю, что, чтобы сработал режим кодов, нужно набрать следующую комбинацию знаков:

!!!@@@###

После этого введите сами коды:

**** — +1000 еды; **C** — +1000 денег4 **B** — мгновенно завершает строительство выбранного здания; **U** — ваш король становится бессмертным; **;** — увеличивается население в выбраном городе; **Z** — режим быстрого строительства; **=** — больше «молитвенных» очков; **M** — открывает всю карту; **T** — всё техническое развитие полностью, а также все магические заклинания.

СИ

Deathtrap Dungeon.

Выбор уровня.

На экране главного меню нажмите:

L1, **R1**, △, △, □, ○, **R1**, **L1**.

Теперь зайдите в **Load Game** — и вам станут доступны все уровни.

Warhammer: Dark Omen.

Просмотр заставок.

На экране главного меню введите:
⇦, **L1**, ○, **L2**, △, **R2** — для **Black Grail**.
R1, △, **R2**, **R2**, □, **R1** — для **Carnstein and Jewel**.
R2, ⇦, **R2**, ⇧, ⇩, ⇦ — для **Hand of Nagash**.
○, △, □, ⇨, **R1**, **R2** — для **Liber Mortis**.
L2, ⇨, □, ⇨, **R1**, **R2** — для **Victory**.
R1, **L2**, △, □, ⇦, **R2** — для **Long March**.
⇦, ⇨, □, ⇨, **R1**, **R2** — для просмотра титров.

Пропуск глав.

На экране главного меню введите: **R2**, **R1**, **L2**, **R2**, **R1**, **R2**. Нажмите «resume» чтобы все подействовало.

На экране войск нажмите **Select** и нажмите:

R1, **R1**, **L2**, **L2**, **R1**, **R2** — чтобы пропустить битву;
R1, **L1**, **R1**, **L2**, **R1**, **R2** — дополнительные деньги;
R1, **L1**, **R2**, **R2**, **R1**, **R1** — **touch of death**;
R2, **R1**, **R2**, **R1**, **L2**, **R1** — **rapid reload**;
L2, **L2**, **R2**, **L2**, **R1**, **R1** — выбор врага;
L2, **L2**, **L2**, **L2**, **R1**, **R2** — **pinheads**.

Нажмите «**resume**» чтобы все подействовало.

Rascal.

Пропуск комнат и уровней.

В качестве пароля введите **HOUSE**. Таким образом, вы войдете в режим отладки. После этого идите в дом главного героя. И теперь внизу экрана вы увидите мир и уровень, в котором вы находитесь. В данном случае — **LAB 07**. Теперь, с помощью нажатия на **R1**, вы можете выбрать нужный уровень, а с помощью **R2** — нужную комнату. Выбрав то место, в которое вы хотите попасть, просто зажмите кнопки **R1** или **R2**.

Blasto.

Секретная опция.

Если вы сможете пройти игру, одновременно освободив всех девушек, вам откроется новая опция их просмотра.

VR Sports Powerboat Racing.

Введите следующие коды в качестве имени для получения различных результатов:

MIN — катамараны класса **Minnow**.
IKE — катамараны класса **Pike**.
CUD — катамараны класса **Baracuda**.
COMPACT — маленькие лодки.
ZOOOOOM — сверхбыстрые лодки.
SPEEEED — быстрые лодки.
DEFORM — большие головы.
LARGE — большие двигатели.

Final Fantasy VII.

Куча денег.

В начале игры назовите Клауда именем **Fuji** — и вы получите кучу денег и героев на 10-м уровне.

Grand Theft Auto.

Тайный режим.

В окне ввода своего имени наберите **tony blair**.

Speedster.

На экране заставки введите следующие коды для получения различных результатов:
тайная трасса — ✕, ⇧, △, ⇩, R1, L1.
машины **Heavy Metal** — L1, R1, L1, □, R1, ⇧.
концепт-кары — ⇧, ⇦, ⇨, ✕, ○, □.

X2.

Войдите в опции и наберите следующие коды для получения различных результатов:

180771 — невидимость.
267776 — начать с 8 кредитами.
220969 — начать с 9 жизнями.
713948 — начать с уровня 2.
900277 — начать с уровня 3.
213490 — начать с уровня 4.
866141 — начать с уровня 5.
321904 — начать с уровня 6.
196861 — начать с уровня 7.
040186 — начать с уровня 8.
841003 — начать с уровня 9.
216409 — начать с уровня **Criticus**.
300167 — концовка.

Croc.

Выбор уровня.

Введите: ⇧, ⇦, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧, ⇦, ⇨, ⇨, ⇩, ⇨, ⇨, ⇧ — в качестве пароля.
Пароли всех уровней:

1-2
⇧, ⇦, ⇦, ⇦, ⇦, ⇩, ⇩, ⇧, ⇦, ⇧, ⇨, ⇩, ⇨, ⇨, ⇧.

1-3
⇨, ⇧, ⇦, ⇧, ⇦, ⇧, ⇧, ⇨, ⇦, ⇨, ⇧, ⇨, ⇦, ⇧, ⇩.

1-b1
⇩, ⇦, ⇧, ⇨, ⇦, ⇩, ⇨, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ⇨, ⇩, ⇦, ⇦.

1-s1
⇦, ⇧, ⇨, ⇧, ⇨, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧, ⇦, ⇧, ⇦, ⇩.

1-4
⇧, ⇦, ⇩, ⇦, ⇦, ⇩, ⇩, ⇨, ⇦, ⇦, ⇨, ⇩, ⇨, ⇨, ⇧.

1-5
⇨, ⇧, ⇩, ⇧, ⇦, ⇧, ⇧, ⇧, ⇦, ⇩, ⇧, ⇨, ⇦, ⇧, ⇩.

1-6
⇦, ⇦, ⇨, ⇨, ⇦, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ⇧, ⇨, ⇨, ⇦, ⇦, ⇦.

1-b2
⇦, ⇩, ⇧, ⇧, ⇨, ⇨, ⇩, ⇨, ⇦, ⇦, ⇧, ⇨, ⇧, ⇦, ⇩.

1-s2
⇧, ⇨, ⇦, ⇨, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇦, ⇩, ⇨, ⇩, ⇨, ⇨, ⇧.

2-1
⇨, ⇩, ⇦, ⇩, ⇧, ⇨, ⇧, ⇧, ⇦, ⇦, ⇧, ⇨, ⇦, ⇧, ⇩.

2-2
⇩, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ⇦, ⇨, ⇩, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨, ⇩, ⇦, ⇦.

2-3
⇦, ⇧, ⇨, ⇩, ⇩, ⇨, ⇩, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧, ⇦, ⇧, ⇦, ⇩.

2-b1
⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇦, ⇦, ⇨, ⇩, ⇨, ⇨, ⇧.

2-s1
⇨, ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, ⇨, ⇧, ⇧, ⇦, ⇩, ⇧, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩

2-4
⇩, ⇨, ⇨, ⇦, ⇧, ⇦, ⇨, ⇩, ⇨, ⇧, ⇨, ⇧, ⇦, ⇦, ⇦.

2-5
⇦, ⇩, ⇧, ⇩, ⇩, ⇧, ⇩, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ⇩, ⇨, ⇦, ⇩.

2-6
⇧, ⇦, ⇦, ⇨, ⇩, ⇧, ⇩, ⇨, ⇩, ⇩, ⇨, ⇦, ⇧, ⇨, ⇧.

2-b2
⇨, ⇧, ⇦, ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, ⇧, ⇩, ⇦, ⇧, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩.

2-s2
⇩, ⇨, ⇧, ⇦, ⇩, ⇧, ⇦, ⇩, ⇧, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨, ⇦, ⇦.

3-1
⇦, ⇧, ⇨, ⇩, ⇧, ⇩, ⇧, ⇨, ⇩, ⇩, ⇧, ⇩, ⇦, ⇦, ⇩.

3-2
⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇩, ⇧, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧.

3-3
⇨, ⇧, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, ⇩, ⇩, ⇧, ⇧, ⇧, ⇧, ⇩.

3-b1
⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧, ⇦, ⇩, ⇧, ⇧, ⇨, ⇧, ⇨, ⇦, ⇦.

3-s1
⇦, ⇧, ⇩, ⇩, ⇧, ⇦, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ⇧, ⇦, ⇩, ⇩.

3-4
⇧, ⇨, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨, ⇧, ⇨, ⇩, ⇩, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧, ⇧.

3-5
⇨, ⇩, ⇨, ⇩, ⇧, ⇦, ⇩, ⇧, ⇩, ⇦, ⇧, ⇧, ⇧, ⇨, ⇩.

3-6
⇩, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦.

3-b2
⇦, ⇧, ⇦, ⇩, ⇩, ⇦, ⇧, ⇨, ⇩, ⇩, ⇧, ⇩, ⇦, ⇩, ⇩.

3-s2
⇧, ⇨, ⇧, ⇨, ⇧, ⇨, ⇧, ⇦, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇩, ⇩, ⇧.

4-1
⇨, ⇩, ⇧, ⇩, ⇧, ⇦, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, ⇧, ⇧, ⇦, ⇩.

4-2
⇩, ⇨, ⇦, ⇦, ⇧, ⇨, ⇦, ⇧, ⇧, ⇧, ⇨, ⇧, ⇨, ⇧, ⇦.

4-3
⇦, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, ⇦, ⇦, ⇦, ⇨, ⇧, ⇦, ⇧, ⇩.

4-b1
⇧, ⇧, ⇨, ⇨, ⇩, ⇩, ⇧, ⇦, ⇦, ⇩, ⇧, ⇦, ⇩, ⇩, ⇧.

4-s1
⇨, ⇨, ⇨, ⇩, ⇩, ⇧, ⇦, ⇩, ⇦, ⇦, ⇨, ⇧, ⇧, ⇦, ⇦.

4-4
⇩, ⇩, ⇩, ⇦, ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, ⇨, ⇨, ⇧, ⇧, ⇨, ⇧, ⇩.

4-5
⇦, ⇦, ⇦, ⇩, ⇧, ⇧, ⇨, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ⇦.

4-6
⇧, ⇧, ⇧, ⇨, ⇩, ⇩, ⇨, ⇦, ⇦, ⇦, ⇧, ⇦, ⇩, ⇩, ⇨.

4-b2
⇨, ⇦, ⇧, ⇩, ⇩, ⇧, ⇦, ⇩, ⇦, ⇩, ⇨, ⇧, ⇧, ⇦, ⇦.

4-s2
⇩, ⇩, ⇦, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, ⇨, ⇧, ⇧, ⇧, ⇨, ⇧, ⇧.

5-1
⇦, ⇦, ⇩, ⇦, ⇧, ⇨, ⇨, ⇦, ⇦, ⇦, ⇨, ⇧, ⇦, ⇧, ⇨.

5-2
⇧, ⇩, ⇨, ⇧, ⇧, ⇦, ⇨, ⇦, ⇦, ⇩, ⇧, ⇦, ⇩, ⇩, ⇦.

5-3
⇨, ⇨, ⇨, ⇦, ⇧, ⇨, ⇦, ⇩, ⇦, ⇦, ⇨, ⇧, ⇧, ⇦, ⇨.

5-4
⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, ⇦, ⇩, ⇧, ⇨, ⇨, ⇧, ⇧, ⇨, ⇧, ⇧.

5-b1
⇦, ⇦, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇨, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ⇨.

СИ

Extreme G.

Бесконечные ускорения. В окне ввода имени наберите «**Nitroid**».

Суперскорость. В окне ввода имени в режиме **Contest** наберите «**xtreme**».

Скользкая дорога. В окне ввода имени наберите: «**Slippery**».

Мотоцикл-таракан. Пройдите режим **Contest** на уровне «**Meltdown**».

Неоновый мотоцикл. Пройдите последнюю трассу.

Режим Mad Max. В окне паролей введите «**81GGD5**».

Mystical Ninja starring Goemon.

Бесконечные предметы и деньги.

Войдите в первую комнату **Oedo Castle**, либо в любую другую комнату, где лежат предметы или деньги. Возьмите предметы и покиньте поме-

щение. Вернитесь обратно и снова возьмите то, что вам надо.

Режим борьбы с боссами.

Если вы нашли в игре всех кошек и тем самым заполнили до конца свое

здоровье, то после завершения игры у вас появится доступ к новому режиму, в котором вам придется сразиться с четырьмя боссами подряд.

Как легко спастисьот атак.

В тот момент, когда вражеская атака уже готова вас настигнуть, просто поменяйте персонажа и она уйдет в пустоту.

F1 Pole Position.

Секретная машина.

Пройдите игру и станьте чемпионом мира. Теперь запомнитесь и перезагрузите игру. Когда игра попросит вас подождать, зажмите кнопки **A** и **B**. Теперь идите в опцию выбора машин, чтобы посмотреть на свое новое приобретение.

Snowboard Kids.

Все секреты.

Для того, чтобы получить все доски, всех героев и все трассы, на экране заставки введите следующий код:

аналоговый джойстик вниз, аналоговый джойстик вверх, крестовина вниз, крестовина вверх, нижняя **C**, верхняя **C**, **L**, **R**, **Z**, крестовина влево, правая **C**, аналоговый джойстик вверх, **B**, крестовина вправо, левая **C** и нажмите старт.

Yoshi's Story.

Черный Yoshi.

Войдите на страницу 2-3. Идите по уровню, пока не натолкнетесь на под-

сказку, в которой говорится что-то о «**big egg**». Отсюда идите налево и прыгните на последний парящий камень, а затем на следующий. Из этой позиции выстрелите по знаку вопроса. Вы получите черное яйцо. Пройдите уровень - и у вас появится черный динозавр.

Белый Yoshi.

На странице 3-3, начиная с **Miss Warp 3**, идите направо. Когда дорога разделится на две, каждая из которых будет вести к вазе, - идите наверх. Зайдите в вазу. Вы должны будете

увидеть собаку и красно-оранжевую трубу к югу от вас. Идите направо и зайдите в первую трубу, чтобы попас-

ть в секретную пещеру. Идите направо и выстрелите яйцом по пузырю. Теперь вы получите большое белое

яйцо. Пройдите уровень - и вам станет доступен белый динозавр.

Kobe Bryant in NBA Courtside.

Секретные команды:

Зажмите кнопку **L**, а затем кнопкой **A** выберите режим **Pre-Season**. Теперь вам будут доступны сразу три новые команды:

Nintendo, **N64** и **Left Field**.

Goldeneye 007.

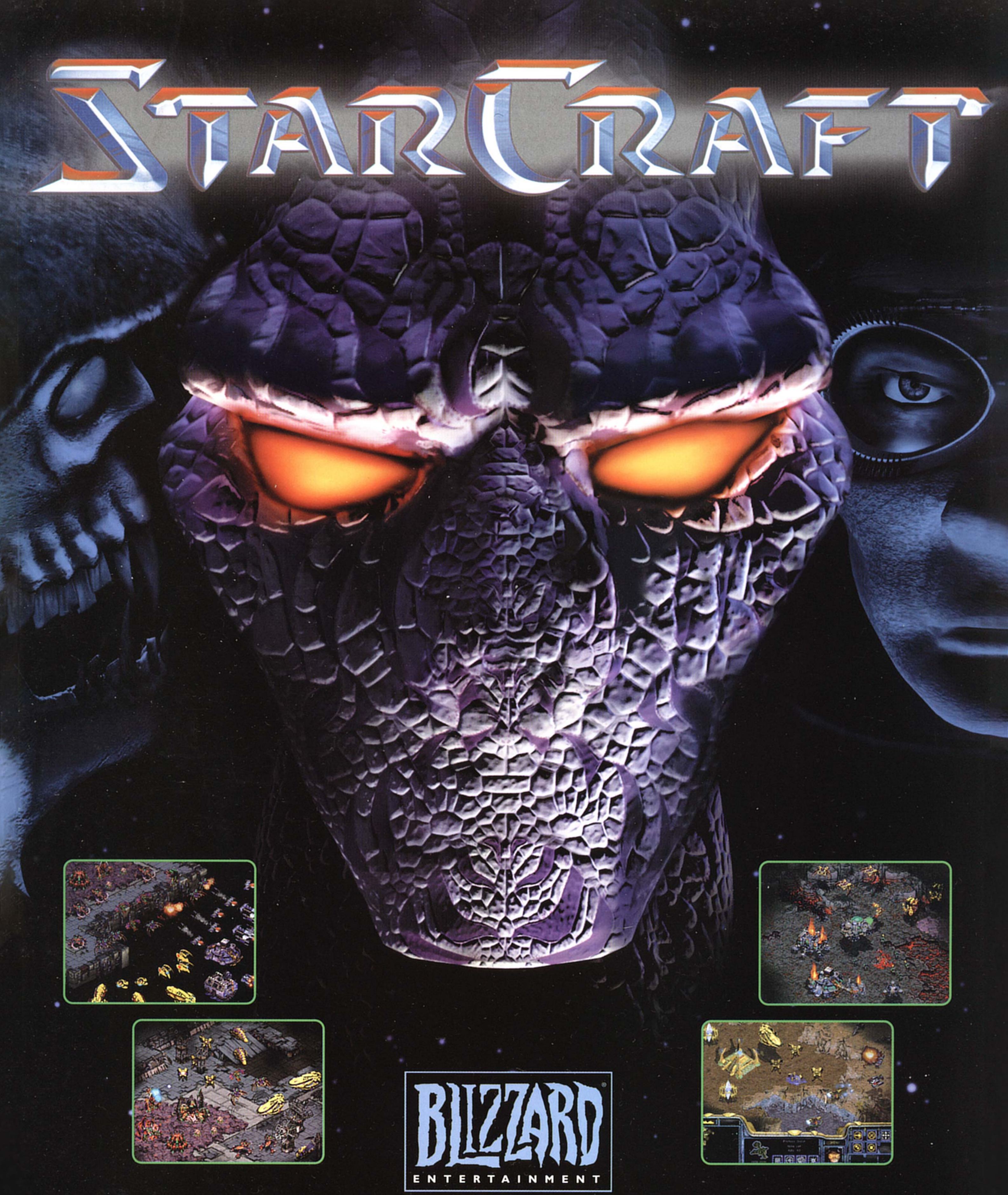
Дополнительные герои в режиме **Battle**.

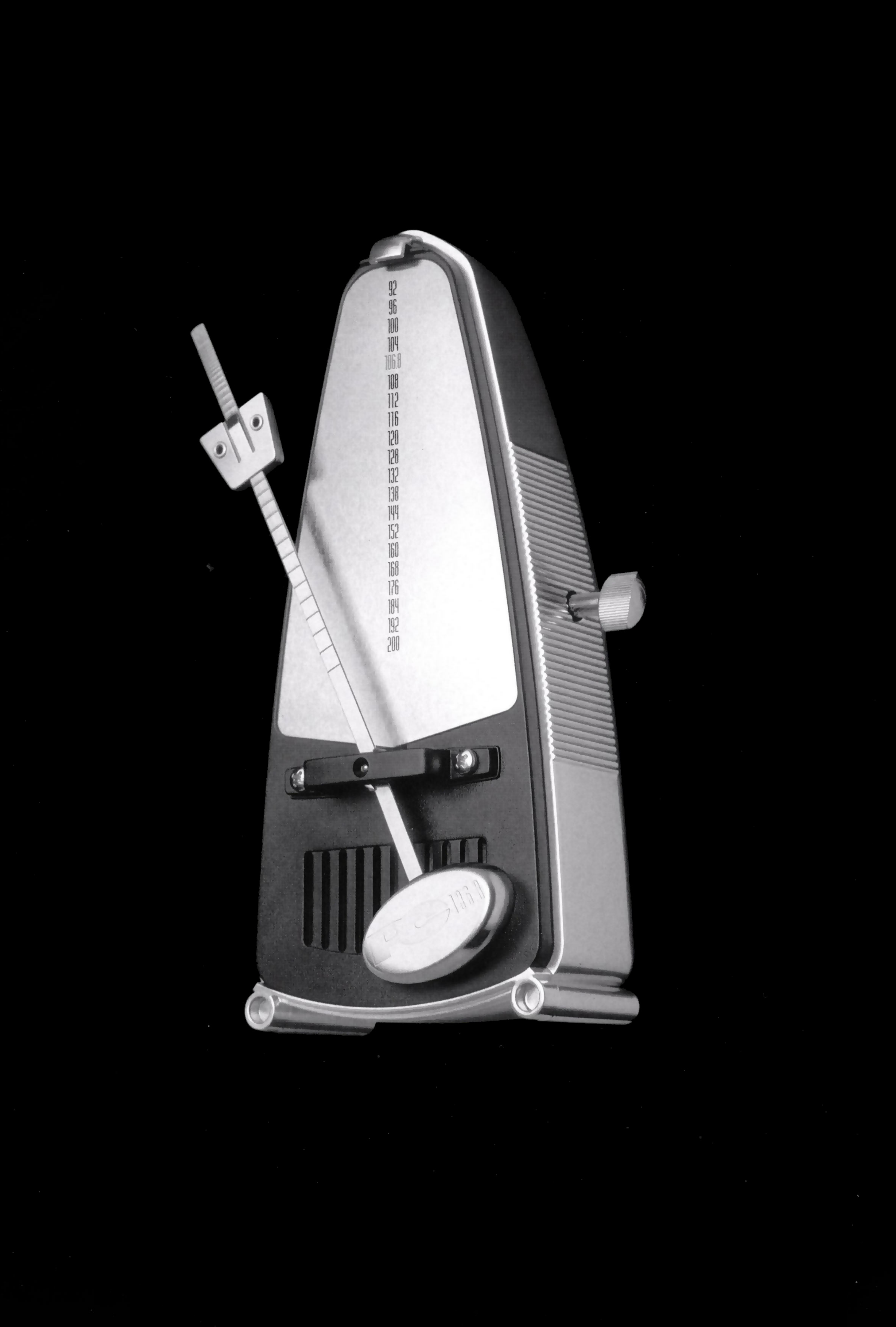
Зайдите в опцию выбора персонажа. Передвиньте курсор на последнего из доступных героев (либо **Mishkin** или **Moonraker Elite**). После этого зажмите: **L** + **R** + левая **C Left** и отпустите.

Зажмите: **L** + верхняя **C Up** и отпустите.
Зажмите: **L** + **R** + влево и отпустите.
Зажмите: **L** + вправо и отпустите.
Зажмите: **R** + вниз и отпустите.
Зажмите: **L** + **R** + левая **C Left** и отпустите.
Зажмите: **L** + верхняя **C** и отпустите.
Зажмите: **L** + **R** + вправо и отпустите.
Зажмите: **L** + **R** + нижняя **C** и отпустите.
Зажмите: **L** + вниз и отпустите.

Теперь вам будут доступны абсолютно все секретные персонажи игры.

СИ


StarCraft
Blizzard
Entertainment



ДИЗАЙН: РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО **СТАНЦИЯ** ПРИ ПОДДЕРЖКЕ **PUBLIC TOTEM** ФОТОГРАФ: **К. ПОПОВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

Привет, дорогая редакция «СИ»!

Пишу вам впервые, но, боюсь, что не в последний раз, так как постоянно все читаю и жду каждого нового номера журнала с большим нетерпением. Из каждого номера узнаю массу интересного. Обо всех купленных мною играх я сначала узнаю из вашего журнала, а потом уже иду их покупать. Кстати, ни о чем не жалею. Очень нравится мне ваше внутреннее оформление журнала. Видел некоторые другие, так в них практически сплошной текст со скудным набором картинок (скучно читать), а все страницы однообразные какие-то. Ну да ладно.

Хотел бы вам задать пару вопросов.

1. Как вы подбираете игры для публикации? Существует какое-то расписание?

2. Сколько всего компаний российских, производящих игры для PC? Какая самая преуспевающая из них? Сколько всего российских игр вы знаете?

3. Будет ли продолжение «Братьев Пилотов»?

4. Почему вы перестали печатать кроссворды в каждом номере журнала?

Заранее спасибо.

В прошлогоднем номере «СИ» прочитал об игре Baldur's Gate, которая меня очень заинтересовала. Прошло уже несколько месяцев, а вы так и не написали ничего нового об этой игре. Хотелось бы, чтобы вы исправили это упущение. А так же насчет кроссвордов. Хотелось бы видеть их в каждом номере (как и раньше). Посылаю вам кроссворд, составленный мной.

С наилучшими пожеланиями вашему журналу Виталий из Самары.

1. Процесс подборки игр для публикации сложен и связан с многочисленными внутриредакционными спорами и перепалками. Конечно же, игра, обзор или preview, которые попадают на страницы нашего журнала, должны отвечать некоторым требованиям. Платформа, на которой выходит продукт, его качество — на это, как правило, редакция внимания не обращает. Главное — выбрать среди огромного множества игр те из них, которые станут популярными, которыми игроки интересуются или будут интересоваться. А уж потом, когда результат выбора попадает в руки наших безжалостных рецензентов, предположения, мифы и предсказания остаются в стороне, на свет божий появляется истина, та самая, которая помогает читателю разобраться в хитростях и рекламных трюках игровой индустрии. В этом, как говорится, наша цель. Расписание в условиях стремительно развивающейся индустрии составить в принципе нельзя. Можно с относительной точностью говорить о том, что будет через месяц, может быть, через два, но делать прогнозы на год, даже на полгода просто-напросто бесполезно. Наступит время — будет видно.

2. Вот перечень самых известных российских игровых компаний-издателей: 1С, Бука, Дока, Никита. Кажется, никого не забыли. Может показаться, что издателей игр в России немного, но на самом деле это не так. В Америке, например, можно насчитать не более десятка крупных издательств.

3. Будет. Причем, несколько. Первое будет представлять собой что-то типа add-on'а с дополнительными миссиями к игре и выйдет осенью. А второе окажется полноценным продолжением и появится на прилавках магазинов, скорее всего, в начале следующего года.

4. Ничего мы не перестали. А в доказательство в этом номере мы публикуем кроссворд, который Вы и прислали. Кстати, отличный кроссворд, нам понравился.

5. Несколько слов о Baldur's Gate. Ничего нового про игру мы не писали, потому что ничего нового про нее не стало известно. Будьте уверены, в скором времени мы обстоятельно рассмотрим эту игру, и по заслугам оценим ее достоинства.

Здравствуй, «Страна Игр». Прошлое предложение является одновременно и приветствием, и пожеланием. Я уже давно читаю ваш журнал (номера 3-4 — это точно!), и он мне почти очень нравится. Большие плюсы вашему журналу за приличный объем, затрагивание всех (или почти всех) аспектов электронных развлечений и, что немаловажно, за достоверную и объективную информацию. Но есть и минусы, правда, небольшие. К главному из них я отношу довольно явную дискредитацию Sony PlayStation по сравнению с «великим» и «могучим» PC. Из вышесказанного понятно, что у меня дома стоит PSX, но ведь я также имею постоянный доступ к PC, а где-то через месяц у меня появится свой «друг» с монитором и клавиатурой. Ну, это я чуть отвлекся, а мысль у меня была такая...такая..., а, да, что описанием PSX-игр должны заниматься проводящие большинство игрового времени за Sony, а не закостеневшие «писиманы», извините за выражение — само вырвалось. Описание PSX-игр походят на сравнительные характеристики с аналогом на PC или возможным аналогом. И хотя «все познается в сравнении», но сравнивать графические возможности телевизора и монитора — все равно, что сравнить проигрыватель CD и проигрыватель пластинок. Сравнение должно быть с играми одной платформы.

А вообще-то «Страна Игр» — классный журнал. И если вы дочитали мое письмо до этого места, значит, вы довольно сносно относитесь к критике в свой адрес.

Я вот хочу поинтересоваться, все описания и солюшены игр делаются вашими сотрудниками или можно прислать собственное описание? Вы можете ехидненько усмехнуться: «Ну прислать-то можно, а вот дальше...» Поэтому уточняю вопрос: публикуются ли читательские описания?

С уважением, Олег.

Сколько читателей, столько и мнений. К нам приходят гораздо более несдержанные письма, в которых читатели возмущаются низкой оценкой Resident Evil 2 и Tomb Raider 2, утверждая, что им следует поставить 20 баллов из 10, что PlayStation много круче PC и т.д. Есть и другие письма, в которых написано то же самое, только наоборот. В очередной раз повторяем: наш журнал посвящен игровой индустрии в целом. Мы в равной степени стараемся объективно рассматривать игры на всех платформах. Действительно, многие авторы, которые пишут об играх на Sony PlayStation, играют и на PC. Однако, несправедливо обвинять их в том, что им нравится какая-то определенная платформа. Нам всем нравятся не платформы, а хорошие игры. И точка. Именно поэтому, кстати, мы анализируем игры в рамках игровой индустрии, а не одной платформы. Сравнение графических возможностей телевизора и монитора по определению абсурдно, и ничего подобного никто из авторов не делал. А вот сравнивать графические возможности приставок и PC не только можно, но и должно! И, между прочим, они вполне сравнимы: достаточно вспомнить, например, N64.

Уважаемый Олег! Мы далеки от ехидной усмешки настолько, насколько близки к справедливому возмущению. Интересные читательские описания, тактики и просто мнения публикуются и будут публиковаться. Присылайте свои работы, и мы их по достоинству оценим. К слову сказать, в этом номере объявляется конкурс на лучшее описание игры — условия читайте ниже.

Большое спасибо за критику и интересные предложения!

Здравствуй, уважаемая редакция «Страны Игр». Пишет вам ваш постоянный читатель и большой поклонник. У меня есть к вам вопрос. Стоит ли сейчас покупать модем (для игр)? Ведь поговаривают о том, что скоро введут повременную оплату, и тогда играть по модему станет не по карману. И вообще, точно ли введут эту самую оплату или это просто разговоры? И еще. Опубликуйте, пожалуйста, мой адрес для переписки. Люблю играть во все жанры, но в особенности в квесты и различные симуляторы. Прошел огромное количество игр и знаю великое множество солюшенов, секретов, кодов. Пишите, отвечу всем.

Мой адрес: 105523, г. Москва, ул. 15 Парковая, дом 46, кор. 6, кв. 47.

Дмитрий Д.

MediEvil
PlayStation
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

Спешим успокоить наших читателей и сказать, что, судя по последним данным, основанным и на слухах, и на вполне официальной информации, повременная оплата телефонных услуг в Москве устанавливаться не будет. Хотя полностью исключать такую возможность нельзя. В любом случае игра по модему доставит вам очень много удовольствия, и хотя бы поэтому его стоит приобрести. Если разумно организовать свое время, то даже при повременной оплате игра по модему не потребует слишком больших средств.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Страна Игр».

Журнал у вас очень классный, в нем много полезной информации, но все же я хочу у вас коечто спросить. Очень большая просьба — напишите ответ.

1. Почему в Seven Kingdoms соперник в любое время может перекрасить моих вояк в свой цвет? И как этого избежать?

2. Какие стратегии в ближайшее время выйдут на PC и когда?

3. Предлагаю устроить хит-парад 10 лучших стратегий месяца.

4. Подскажите, пожалуйста, коды или секреты Z.A.R.

5. И последняя просьба: пишите побольше в вашем журнале о тактиках прохождения, они мне очень помогают.

С уважением, Alex. S.

1. Здесь могут быть два варианта: либо ваш перекрашенный воин был, на самом деле, не вашим, а вражеским шпионом, либо он просто дезертировал. А сам противник ваших людей в своих превращать не может. Избежать шпионажа можно одним единственным способом: усилить надзор за теми, кто желает присоединиться к вашему королевству. А чтобы избавиться от дезертирства, как общественного явления, нужно сделать очень многое, потому что люди хотят много и вкусно кушать, хотят мудрого короля рядом с городом или, на худой конец, опытного генерала, они хотят хорошо развитой промышленности и очень не хотят воевать. Если вы добьетесь всего этого, то никто от вас ни за что на свете не убежит, а, наоборот, все захотят присоединиться к такому замечательному королевству.

2. Бум стратегий несколько поутих, и после выхода StarCraft почти ничего сколь-нибудь примечательного не ожидается. Отметить хотелось бы лишь C&C2: Tiberian Sun, Dune 2000 — все от Westwood, а также Commandos: Behind Enemy Lines от Eidos Interactive. Выход этих игр ожидается на июнь-июль сего года. А лока вроде бы ничего больше назвать нельзя. После туч real-time клонов даже странно как-то.

3. Боюсь, что это сделать не удастся, хотя идея интересная. Дело в том, что если мы сделаем хит-парад десятки стратегий, то нам придется сделать отдельные хит-парады для десятки лучших игр других жанров, но каждый из них окажется интересным для довольно узкого круга читателей. Поэтому ограничимся традиционными хит-парадами.

4. Довольно подробная тактика прохождения Z.A.R. была опубликована в апрельском номере, а в этом номере вы можете ознакомиться с советами по игре в многопользовательском режиме по сети.

Люди! Люди-и-и... Опомнитесь! Хватит рассказывать о 3D-акселераторах и других прибамбасах на PC. :-0 Неужели вы ничего не слышали о ЖУКЕ 2000? Да никогда не поверю!

Четыре дня назад приехал из Нью-Йорка. В аэропорту купил ваш журнал N4 и был крайне удивлен, не найдя там ни слова об этой проблеме. Заграницей все в панике, бегают туда-сюда, собрали целую армию программистов, чтобы хоть как-нибудь поправить дело, а нашим, как всегда, все пофиг! И что самое интересное — что никто не может объяснить: что в конце концов должно произойти? Говорят что-то о микросхеме, в которой заложены даты только до 99 года. А в 2000-ом году все PC просто не включатся. Ответьте, пожалуйста, что произойдет, когда я включу свой компьютер 1-го января 2000 года? Я столько денег угрохал на upgrade, и будет очень обидно, если мой монстр не включится. :-(Очень прошу Вас не оставить мое письмо без внимания.

Ну, а теперь о хорошем — спешу Вас порадовать: по качеству полиграфии и оформлению «Стране Игр» нет равных даже за рубежом. Американцы берут не качеством, а количеством. У них штук пятнадцать изданий, которые с Вами и рядом не стояли! Поздравляю!!!

P.S. Кто хотел бы переписываться — не стесняйтесь, пишите по адресу: г. Екатеринбург, 620085, а/я 122. (Мне 17 лет). Я прошел на Sony PS: Tomb Raider1/2, Crash Bandicoot 1 (100%), WarCraft 2, Oddworld и др. (без всяких кодов). А также кучу игр для PC.

С уважением, BROOM.

Без паники! Начнем с того, что мы не обращали внимание на эту проблему, потому что она нас как бы не вполне касается. Снова повторяю, что журнал посвящен проблематике игровой индустрии; а не проблематике компьютерного прогресса в обществе. На то есть другие издания, в которых вы всегда сможете найти ответ на подобные вопросы. Но на всякий случай сообщаем, что на работу обычных компьютеров BUG 2000 практически никак не повлияет, С маленькой неразберихой, возникшей с датами, сможет справиться любой мало-мальски грамотный пользователь. Другое дело — серверы, рабочие станции, на которых содержатся гигантские обьемы важнейшей информации... В любом случае, эта проблема решаема, И нашим читателям беспокоиться не нужно.

Привет, «Страна»!

Я огорчен. До глубины души. Уж не знаю, кто из вас, ребята, писал статью о Starcraft'е (стр.140), но знаю точно, что он не играл в Starcraft.

Начнем с баланса сил. Прочитав первые три абзаца статьи, я сразу же понял, что её автор понятия не имеет о Multiplayer. Ведь именно играя по сети, можно что-либо говорить о балансе сил. Я вам скажу, как геймер, игравший в Starcraft больше вас вместе взятых, ЧТО ЭТА ИГРА ПРЕКРАСНО СБАЛАНСИРОВАНА. Все три расы великолепны (в умелых руках), а дроны (или пеоны, ресуры, так похожие на Warcraft-овские, были специально включены в игру для таких вот «геймеров», как ваш автор, который и на юнит-то мышкой попадает с 4-го раза.. AI. Ну, неужели автор не мог хоть один разочек, перед тем, как писать статью, сыграть в Custom с 1 компьютером, Вернее сказать, он играл, но проиграл так быстро, что не успел построить бараки (по себе знаю) и, решив, что AI полный ноль, так и написал. С одной лишь оговоркой: «...играл я как-то за Протоссов с 7-ю противниками...» Смешно.

Письмо это вы вряд ли напечатаете, понятно, — все боятся критики, но если автор вдруг захочет разок попробовать на себе Zerg'ов (обозванных им слабаками) или Protoss, пусть он заглянет на KALI :>starcraft. Там он многое для себя почерпнет.

Romeo

Дорогой Romeo! Не стоит так огорчаться! Статью писал я, АКАДЕМИК, и в StarCraft я играл и до того, как сел писать статью, и после того, как ее написал, и продолжаю играть сейчас, отвлекаясь на споры с поклонниками StarCraft, которым кажется, что я поставил своей целью изничтожить StarCraft. Я прекрасно понимаю, о чем вы говорите, но в статье было написано о том, что баланс сил в StarCraft нарушен, И это действительно так. Утверждение это означает, что Земляне изначально находятся в лучшем стратегическом положении, чем Зерги, Посадите двух новичков, вообще незнакомых со стратегиями в реальном времени, за игру и посмотрите, кто выйдет победителем. Я не писал, что за Зергов нельзя выигрывать. Но только в этом случае приходится прилагать куда больше усилий, нежели чем в игре за Землян или Протоссов. Вот и все.

Да, иной раз у меня не получается с первого раза точно ткнуть в нужную личинку, ползающую рядом с маткой. Потому что они очень маленькие и ползают хаотично. Мне прекрасно известно, что всех же личинок можно выделить за один раз, воспользовавшись управлением маткой, но педантизм иной раз оказывается сильнее практических удобств, предоставляемых интерфейсом.

К тому же, ни за что не поверю, что красно-сизая каша, появляющаяся у матки, никогда Вам не мешает.

Насчет AI я не все понял, что вы хотели сказать. Спешу вас уверить, что я играл во всех возможных режимах игры и за все возможные расы множество раз. Ну, а если называть сотню вражеских бойцов в начале игры искусственным интеллектом, то говорить тут почти не о чем... AI в стратегиях в реальном времени проверяется очень простым способом. Представьте себе большую сильно пересеченную местность. Множество узких мостиков, бегающих животных, ущелий и т.д. Возьмите 12 танков (лучше больше, но в StarCraft так проще) и пошлите их из одного угла карты в другой. Это и есть самая наглядная демонстрация искусственного интеллекта. Комментировать смешные события не буду, сами увидите. Почему 7 компьютеров обычно выигрывают у одного человека? Очень просто. Компьютеру заранее известно ваше месторасположение, оборонительные сооружения ему не нужны, он группирует свои разноцветные войска и бросает их на ваши едва-едва появившиеся укрепления. Это не AI. Это сравнительно простой алгоритм развития и управления юнитами. Такие дела.

Многоуважаемые фанаты StarCraft! Я постарался отнестись к игре с обьективностью. Я не стал восхищаться различными мелочами, так же как и не ставил своей целью «опустить» игру. Отличную игру. Просто указал на ее достоинства и недостатки (представьте себе, они есть и у StarCraft).

Кстати, а зачем мне пробовать на себе Зергов? Я и сам за них играю! Не верите? Читайте мою тактику прохождения За Зергов в следующем номере, откуда даже вы сможете почерпнуть много интересных вещей!

С уважением, АКАДЕМИК

Очень приятно поговорить с вами.

Сначала вопрос. Планируете ли вы расширять свою ВЕБ-страничку? Очень хотелось бы увидеть на ней оперативную информацию о Российских проектах, а также о тактиках, стратегиях, описаниях, кодах опять же Российских игр — в частности, «Аллодов» (это только пример). Российские разработчики «круто» взялись за создание игр — и это радует, но вся основная информация о них находиться лишь на страницах разработчиков... Согласитесь, что удобнее было бы читать все это в одном месте. Тем более не по карману российским читателям прыгать с одного сайта на другой, а печатные издания страдают отсутствием периодичности. Вы в этом вопросе вне конкуренции. Ваш журнал мне вообще этим и нравится — оперативностью (он единственный журнал, который выходит как раз тогда, когда его ждут). «Почему Мы?» — спросите вы. Ну хотя бы потому, что популярность Ваша огромна (о чем свидетельствует тот же «статистический» сайт Rambler) и дизайн странички весьма привлекателен. К тому же, Ваш штат сотрудников весьма профессионален и ни один автор персональной странички об играх не сможет преподнести материал так, как его действительно хотелось бы видеть. Тут еще одна проблема: авторам персональных страниц никто не даст ответов на их вопросы, так как они фактически «никто», а Вы — солидная компания, отлично себя зарекомендовавшая (перед Вами двери открываются охотнее). Ну вот и все... в общем.

Вадим (moraddin@online.nsk.su).

Хочется Вас обрадовать. Web-сайт наш претерпит некоторые положительные изменения, на которые прямо-таки нельзя не обратить внимание. Во-первых, теперь наш сайт будет очень часто обновляться. Новости игровой индустрии, которые будут появляться почти каждый день, должны оказаться весьма интересными с той точки зрения, что очень часто они основываются на эксклюзивном материале и составляются лучшими авторами журнала «Страны Игр». Во-вторых, на сайте появился таинственный человек по имени АКАДЕМИК. Его имя вы могли видеть на страницах журнала, посвященных описанию StarCraft. Отныне он будет заниматься проверкой самых новых сведений и сплетен, появлющихся в Internet, а также делиться впечатлениями по поводу демо-версий игры, которые иногда оправдывают, а иногда и не оправдывают наши ожидания. Все это и многое другое вы найдете в его статьях на наших страницах. С замечаниями и пожеланиями обращайтесь на akademik @gameland.ru

ПЕРЕПИСКА

Добрый день!

В апрельском номере «СИ» был задан вопрос, как создатели Вавилона 5 пришли к такому качеству на видеовставках.

Ответ ищите на www.babylon5.aha.ru.
Пишите на bara@orc.ru

Здравствуйте, любимая редакция моего не менее любимого жур-нала!!!

Да, кстати, с полной ответственностью заявляю, что СтРаНа ИгР — луший журнал в России !!! :о) Я имею счастье работать в Интернете, и ваши данные об играх, точнее их www-адреса, очень полезны и интересны. Игра еще не вышла, а ты всё о ней знаешь. ;о)

А электронная версия журнала — это настолько интересно и удобно, что я захожу на нее каждый день и смотрю, не появилось ли что-нибудь интересное. В общем, так держать !!! :)

Я хотел бы также попереписываться с интересными и разносторонне развитыми людьми, отвечу всем — это 100%. Пишите.

Я надеюсь, что вы опубликуете моё письмо в одном из своих номеров !!! :о))))

Счастливо!

С уважением, Belly
из Ростова-на-Дону

E-Mail : belly@jeo.ru ICQ: 10642358

Привет Всем! Меня зовут Юра, я из Бобруйска (Беларусь).

Хочу найти друзей по переписке. Я собираю MP3 и VOF-файлы, занимаюсь 3D-графикой, люблю спортивные игры и автосимуляторы. Отвечу всем!

Коркуть Юрий, Беларусь

Ребята, я из Питера!

Если вы оттуда, то мыльте — я играю по модему в Quake, а также в разные стратежки!!! Мне 15 лет, а зовут меня Иван, так что если не боитесь, то мыльте — и мы скрестим Rocket Launcher'ы в опаснейшей битве!:))))))

karamon@chat.ru

Добрый Вам денек.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «СТРАНА ИГР»!

Я был бы очень рад сразиться по модему с фанатами таких игр, как:«AGE OF EMPIRES», «FIFA 98», «NFS2SE», «WORMS 2», «WARCRAFT 2» и так далее.

Звоните все,кому не лень.

ТЕЛЕФОН:4456005

E-MAIL:LABRADOR@DIALUP.PTT.RU

АНДРЕЙ.

Я бы хотел найти друзей, чтобы поиграть по модему в:

StarCraft, Red Alert, Quake I и ещё во что-нибудь.

Мой телефон: 944-3884
Алексей Щербинин или knight.

В вашем журнале писалось о налете Зеленоградских диверсантов на орков (тогда мы играли в варкрафт). Хотелось бы еще разок их наказать, только теперь к War2 добавить Starcraft ;))))))

P.S. Крови обещаем много.

zloden@usa.net

Мне 14 лет, живу в Москве и хочу переписываться с мальчиками и девочками 14-16 лет по электронной почте.

Таганкин Антон Сергеевич
http:/www.elkamail.ru/~antosha
antosha@elkamail.ru

P.S В последнее время ваш журнал становится все лучше и лучше! :)))

МНЕНИЕ

Здравствуйте, дорогая редакция «СИ»!

Я хочу рассказать о прохождении трудных миссий игры Myth: The Fallen Lords. Вот эти миссии:

The Siege of Madrigal (3-й уровень).

Задача: найти вражескую колонну войск, после чего отступить.

Сначала проведите свои войска к мосту. Мечников постройте кругом, а лучников поставьте в центр.

Как только вы разделаетесь с голсами, проводите солдат через мост и прикажите построиться в глубокое окружение, а лучников поставьте позади мечников. Прикажите пучникам стрелять в Soulles. После того, как они их расстреляют, вводите в бой мечников. Когда деревня будет очищена от Трилов, вылезут мерзкие зомби, которые имеют способности взрываться рядом с нашими воинами. Если остались лучники, то берите их асех и расстреливайте врагов с большого расстояния. Если лучников не осталось (хотя это маловероятно), то придется туго. Когда найдете колонну войск (она на западе), то, оставив небольшой заслон из лучников, начинайте убегать за мост. Но дорогу к мосту преградят зомби. Однако, если вы пошлете одного из солдат к ним, то опасность можно будет благополучно миновать. Победа!

Ambush at Devil's (8-я миссия)

Цель — уничтожить основную массу Soulless.

Миссия довольно сложная. Прикажите гномам собирать пакеты со взрывчаткой. Потом, когда они все соберут (каждый может взять только 8 штук), постройте их в одном месте. Выберите двух гномов. Потом возьмите берсеркеров. Когда появятся духи, пускайте к ним одного гнома. После того, как его убьют, посылайте другого гнома и приказывайте ему бросать бутылки туда, где был убит гном. Духи немедленно взорвутся. На второй отряд посылайте гнома, а потом — берсеркеров. Дальше берите гномов и устанавливайте мины, но так, чтобы они ставились правильно. Когда, наконец, мин не останется, одного забирайте назад, а остальных выстраивайте в линию перед минным полем. Когда появится основная группа, то гномам, которые стоят впереди, приказывайте стрелять в духов, а когда они погибнут, то ждите, пока большая часть окажется над минным полем, и кидайте бутылку. Победа!

Гавриков Павел, г. Москва.

Здравствуйте!!!

После прочтения статьи Дмитрия Резникова «Interactive Fiction» в N4(23) у нас сложилось впечатление, что автор имеет весьма посредственное представление об IBM-несовместимых платформах. В частности, его упоминание о таких «обделенных крутыми технологиями платформах», как Commodore 64 и Amiga, вызывает у нас некоторое недоумение. Этими словами автор показывает свою некомпетентность в данном вопросе, что довольно странно для обозревателя, пишущего для такого крупного журнала, посвященного компьютерным играм.

Специально для вышеупомянутого автора заметим, что во времена расцвета Commodore 64 «крутой» IBM PC не мог сравниться с ним по выводу графики и качеству звука (такое положение сохранялось до конца 80-х годов).

Что же касается компьютера Amiga, появившегося в 1984 году и существующего и развивающегося до сих пор, мы можем сказать следующее: «Если вы стремитесь ознакомиться с древними предками обычных квестов, выходившими на разных не IBM-PC-подобных платформах, в частности Amig'и, то вам лучше не пользоваться эмулятором, требующем больших ресурсов и не обеспечивающем хоть сколько-нибудь приличной эмуляции, а воспользоваться настоящим компьютером Amiga. Возможно, тогда вы добавите в свой журнал рубрику, посвященную обзору игр для Amig'и, которая далеко ушла от того компьютера, подобие которого вы увидите в эмуляторе».

С уважением, Андрей Бояринцев и Андрей Шестаков.

AMIGA 4ever!!!
mobydick@aha.ru

Сюжет StarCraft.

В прекрасной игре существует еще более прекрасная сюжетная линия — попробуем разобраться.

Действие игры происходит на трех планетах: Майя Сара — База конфедерации людей, Чар — главный кластер улья Зергов, Аиур — родной дом Протоссов.

Итак, начнем с первого эпизода. На планету Майя Сара начинается массовое вторжение Зергов, губернаторы некоторых колоний обеспокоены этим (разумеется, конфедерация постарается их успокоить, а мятежников убрать). И тут, как на зло, на маленькую базу конфедерации нападают Зерги. Рейнор — губернатор близлежащей колонии — решается помочь. Но тут одна проблема, в своем походе они натыкаются на командный центр, который не отвечает на сигналы и выглядит очень странно. Рейнор решается его уничтожить. После полного уничтожения сил Зергов в этом районе Рейнора просят сдать оружие, обвиняют в уничтожении собственности конфедерации и ссылают на корабль-тюрьму (заслуга капитана Дюка — мелкая сошка в вой-

КОНКУРС НА ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Многие из Вас наверняка уже не раз замечали за собой, что читая одну из статей на страницах нашего журнала по игре, которую вы очень хорошо знаете, Вы начинаете внимательнее всматриваться в каждую строчку, говоря про себя: «здесь можно было бы изменить, здесь бы я написал по-другому, этот абзац тут вообще не нужен...» — и т.д. И какой соблазн был взять ручку или придвинуть к себе клавиатуру и создать журналистский шедевр! Останавливала одна вещь: а что делать со статьей дальше? Организовав конкурс на лучшее описание игры, журнал «Страна Игр» дает Вам возможность стать если не знаменитостью, то уж по-крайней мере человеком, статьей которого будут восхищаться десятки тысяч читателей!

Условия просты: вы присылаете описание, мы его оцениваем и лучшие публикуем в номере. Описание может быть любым, дайте свободу своей творческой фантазии! Вне всяких сомнений, победители будут награждены ценными призами. Редакционное жюри не оставит ни одно из описаний без внимания и постарается прокомментировать каждое из них. Игра, которую вы желаете описать, может быть на любой платформе, но желательно чтобы она была новой. Короче говоря, пишите! Мы ждем!

GRAN TURISMO™
Революционное качество !
ОРИГИНАЛЬНЫЙ ЧЕРНЫЙ ДИСК
$25
ИНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation
PAL

скax конфедерации). А зерги тем временем не дремлют, они нападают еще на одну колонию, которая расположена дальше всех. Приходится прибегнуть к повстанцам (опять не угодим конфедерации). Повстанцы успевают добраться до колонии. А в это время конфедерация занята проблемами эвакуирования Майя. Сара. Повстанцем, конечно, это на руку, никто не заметит проникновение в главный компьютер и скачку файлов с секретным оружием (в этой суматохе Рейнор сбежал с кора6na). Для этого надо проникнуть в лабораторию конфедерации, что и делают Рейнор и несколько бравых парней. Но что было для них сюрпризом (и для генерала Дюка тоже) — в лаборатории находилась маленькая кучка Зергов. Но задание выполненно, файлы скачаны — Война против конфедерации началась, люди забыли про Зергов и Протосов и начали междуусобную войну. Пока она велась, корабль генерала Дюка подбивают Зерги, и, как назло, он падает прямо посередине их базы — надо спасать. Генерал Дюк, после успешного спасения, присоединяется к сопротивлению.

Наконец, бунтовщики решаются напасть на главную базу конфедерации при помощи Дюка.

Все кончилось, силы конфедерации ликвидированы. Во всей этой суматохе никто не замечает, что флот Протосов приблизился к Майя Сара. У Дюка возникает план столкнуть Зергов и Протосов.

Но мелкая группировка бунтовщиков взбунтовалась, и пришлось ее утихомирить, и лететь с этой планеты.

Люди нечестно обращались с Зергами, поместили пси-устройство на базе конфедерации, столкнули их с Протоссами (правда, они и вышли победителями).

Ситуация к концу первого эпизода: Зерги заняли Майя Сара, Протосы без изменений, Люди стали кочевым народом.

Итак, наступил второй эпизод. Высший разум Зерга породил еще один супер-мозг (существует два — Игрок и Зас). Пока действие еще разворачивается на Майя Сара, где пока еще есть маленькая кучка людей, Высшему разуму (это такой глаз) были невыгодны эти кучки, так как его новый агент пока еще проживал в кризалисе, необходимо срочно доставить его на Чар, до вылупления. Все попытки были подавлены, но кризалис не пострадал. Наконец, настал великий миг — вылупление. Зараженная Кериган — самая мощная по силе — начала собирать пси-сигналы. Пока она это делала, маленькие кучки Протосов нападали на Чар (разумеется, никакого ущерба они не причиняли). Керриган должна была раскрыть секретный проект людей (планы для которого еще добывал Рейнор, кстати, он был удивлен, что его бывшая подружка, которая в прошлом являлась призраком, теперь Зерг под названием «Призрак»). Она была уверена, что от этих материалов она сможет повысить свою силу. Но на базе людей ей была подготовлена масса ловушек, которые она обошла. Пока она искала свою выгоду, Мозги некоторых коло ний были встревожены появлением (и очень частым) Протоса. В конце концов, была принесена грустная месть — Зас мертв. Высший разум мог реинкарнировать мозг, но, по собственным убеждениям, не сделал этого (нам-то лучше — продвижение по службе, правая рука высшего разума, несмотря ни на что, мы все равно остаемся его слугой.

Но, к счастью Зергов, (и к несчастью Протосов) Кериган засекла пси-сигнал Протосов, из которого она раскрыла месторасположение родовой планеты Протосов — Аиура. Но не все так просто. Аиур защищен пси-полем, и сначала надо уничтожить это пси-поле, и только потом к Аиуру может подойти флот Зергов. (Пси-поле представляется огромным сборищем кристаллов — особым зданием Протосов.) И, наконец, силы Протоса на Аиуре полностью истреблены, и пора приготовить силы для решающего нападения — на их главный храм. Уж не понимаю как, но ценой огромных усилий Зерги вышли победителями и захватили Аиур.

Конец второго сезона.

Ситуация на конец второго сезона: Зерг-Майя Сара, Чар, Аиур. Люди и Протосы — кочевые расы.

Начало третьего сезона.

Но на Аиуре была уничтожена главная база, все остальные просто ждали своего часа. На самом деле они не ждали, а сопротивлялись. После спасения нескольких баз Протосы решили пойти в лоб, уничтожив несколько Мозгов и как можно больше колоний. Кстати, идею насчет уничтожения Мозгов подал не кто иной, как Тассадар. Но идеи насчет уничтожения провалились, так как высший разум имеет обыкновение оживлять их. Из-за этого Тассадара сочли изменником. Небольша группа Протосов была отправлена на Чар для эвакуации Тассадара. Кстати, Зерги почти полностью переселились на Аиур и забыли про свой прежний дом. На высокой орбите Чара к ним присоединился наш старый знакомый Рейнор. Тассадар был успешно эвакуирован, и разразилась дисскусия по поводу уничтожения Мозга. Тассадар был уверен, что только темный храмовщик (наполовину Зерг, наполовину Протосс) может уничтожить Мозг, так как сила его разума проходит через них и высший разум, но для этого (поверили в последний раз) Тассадара надо было доставить к специальной установке, которая располагалась на низкой орбите Чара. Тассадар был доставлен на установку и узнал секретные планы Зерга. Между тем контакт между людьми и Протосами становился более тесен. (Враг моего врага мой друг). Протосы узнали страшный секрет Зерга (точнее, узнал Тассадар на установке Зергов). Зерги были созданы для той же цели, что и Протосы, но высший разум стал сильнее этого. От Протосов, так же как и от людей, отделилась кучка бунтовщиков, которую и потребовалось уничтожить. После решения этой проблемы настало время опробовать силы темного храмовщика. Уничтожить главный Мозг кластера (база, по-людски) на Аиуре. Уничтожить его мог только темный храмовщик, который утверждал, что во время атаки на Мозг в Чаре его разум соприкоснулся с умом высшего разума. Мозг был уничтожен, но темный храмовщик узнал очень важную информацию про высший разум. Он здесь, на Аиуре. Ликвидация высшего разума положила бы конец всему улью Зергов. Люди и Протосы, собрав последние силы, решились на атаку. К сожалению, просто так уничтожить разум не удалось, и Тассадар пожертвовал собой для уничтожения разума (его корабль нанес решающий удар в здание, суицид, произошедший после ликвидации, чуть не уничтожил планеты, зато тупые юниты Зергов, который дышать были должны по приказу разума, тут же погибли.

Эпилог:

Как и в любой сказке, Люди и Протосы начали вместе восстанавливать планету Аиур.

От автора: В этой игре очень необычный сюжет, люди, по идее, должны выйти победителями, а они чуть не проиграли. А главный враг оказался Зергом.

Будем ждать продолжения этой игры.

Написанное было анализом брифингов и заданием миссий.

Pavel. olgo@cnet.rosugol.ru

Привет, «Страна Игр».

Пишу я, т.к. не согласен с одним из опубликованных в майском номере писем. Некто Денис оооочень нехвалебно отзывался о Российских играх, Он критиковал все, что, можно. Создается такое впечатление, что он вообще в русские игры не играл и их даже не видел. Я с ним не согласен, т.к. с удовольствием играю в игры, сделанные в России. Я не считаю, что при одном появлении нашей игры надо с криком «УРА!!!!!!» бежать на рынок или в магазин и сразу же ее покупать. Но я считаю, что есть несколько игр, которые лично для меня гораздо лучше, чем западные разработки. Например ГЭГ. Это хорошая игра, т.к. в неё интересно, а самое главное, прикольно играть. А кому не нравятся пошлые шутки — того не заставляют в нее играть. Теперь Паркан. Лично для меня графика не самое важное в играх. Мне кажется, что. графика должна быть не отталкивающей и максимально удобной. А тех людей, которые говорят: «В эту игру я не буду играть, она не поддерживает 3D-фиксу», я вообще не понимаю. Я куплю ускоритель только из-за 9-ой Ультимы. Но вернемся к нашим баранам. Паркан — классная игра с плохой графикой. Звук в ней очень хороший, а играбельность на высоте. Так что я буду в нее играть, несмотря на плохую графику.

Я думаю что у Российских игр есть будущее и очень неплохое. До очень развитой западной индустрии нам, конечно, далеко, но конкурентноспособные проекты есть и будут.

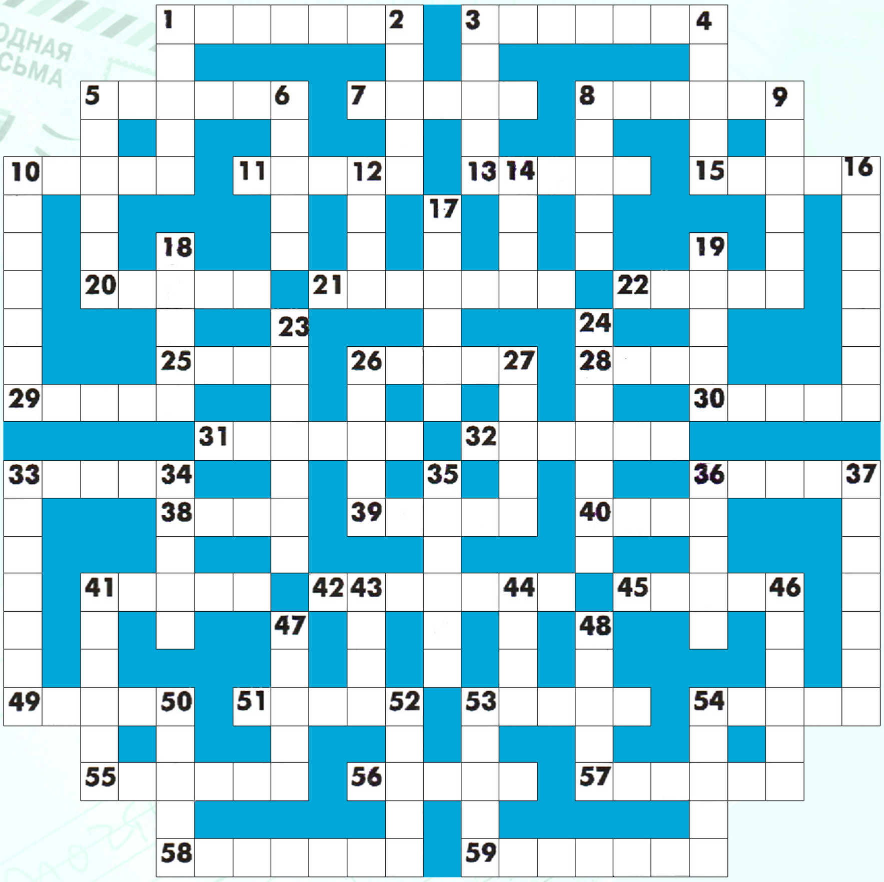
Alex FOX.

P.S. А если голос в заставке Аллодов — голос обозревателя стройки БАМа, то я Билл Гейтс ;-)

СИ

При покупке 2-х игр
для Nintendo — скидка $10
0555010 2
При покупке Game Boy
и 3-х игр — скидка $10
0555020 9
При покупке 2-х игр для Sony
PlayStation — скидка $10
0555030 6
При покупке Game Gear
и 2-х игр — скидка $10
0555040 3
При покупке джойстика, цена
которого выше $50 —
скидка $10
0555060 7
При покупке 3-х игр
для PC — скидка $10
0555050 0
СКИДКИ
GAME LAND
http://www.gameland.ru
с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд, т/ц "Новый Колизей", т. 288-32-18

КРОССВОРД



По горизонтали:

1. Имя чародея от Snowball и 1C. **3.** Преграда между двумя этажами. **5.** Один из предметов подарочного набора Z Platinum. **7.** Кодовое название новой игровой приставки Black Belt от Sega. **8.** Средний уровень сложности в МК3. **10.** Административный центр управления. **11.** Компания — разработчик StarCraft. **13.** Природные ресурсы в Dune. **15.** Российская компания, на счету которой ГЭГ, Z.A.R. **20.** Код GIVE ... — дает 200 брони в Quake 2. **21.** Плазменное оружие, произведенное землянами для борьбы с Кракинами. **22.** Очень просто: ... Annihilation. **25.** ...Control, ... Wind — вообще звездные. **26.** Ваша профессия в MIB'е. **28.** Защита от ударов противника. **29.** Одна из надписей на рекламных щитах вдоль трассы в игре Hard Truck. **30.** Главный герой игры Messiah. **31.** Домашнее животное Meloy'я. **32.** В LBA2 их три; пустынный, Цитадели и Празднования. **33.** Герой игры, ставший логотипом Nintendo. **36.** Результат съедения решенной головоломки крабом-мутантом в игре Neverhood. **38.** Имя президента и основателя в одном лице компании Microsoft. **39.** Самое примитивное режущее оружие. **40.** Средство передвижения по суше (в ед.ч.). **41.** Самое дешевое одеяние в Diablo. **42.** Окружения врага с отрезанием всех путей спасения. **45.** В Age of Empires среди строений есть конюшня, а, значит, в ней должен быть работник. **49.** Есть War..., а есть Star.... **51.** ... Пайтон. **53.** Строение, используемое для хранения в нем дерева, еды, золота и т.д. **54.** Мера измерения массы тяжелой техники (танков, например). **55.** Microsoft ... X 5.0. **56.** Что получаешь в ответ, если на покупку не хватает денег. **57.** ... — дело тонкое, Петруха! **58.** Star... от компании Accolade. **59.** На его голову свалились все приключения в LBA.

Уточнение: В 36-ом задании решенной головоломкой является чучело из динамита.

По вертикали:

1. Что дают за сбитых людей в Carmaggedon'у. **2.** Она частенько бывает в пустыне. **3.** Лист с описанием имеющегося товара. 4. Источник знаний, информации, заклинаний. **5.** В Myth'е у гномов она большая и белая. **6.** У Синдел они просто леденящие. **8.** У Лары Крофт она такая обтягивающая. **9.** ... Kombat Trilogy. **10.** Противоположное максимуму. **12.** Dark Reighn — ...-time стратегия. **14.** Место игры в футбол. **16.** Эйбу из Oddworld'а пришлось однажды им воспользоваться, чтобы пришел рогатый транспорт. **17.** Она умеет парить в воздухе (МК3). **18.** Во всех играх он заключается в том, чтобы победить. **19.** Нападение на Врага. **23.** Основная радость разработчиков после выпуска своего продукта. **24.** Часть тактики, занимающей не последнее место в любой стратегии. 26, Имя главного героя игры Dark Earth. **27.** Мощный топор. **33.** Кто по профессии Danrys (Dark Earth). **34.** Заклинание в Dungeon Keeper, разрушающее стены на врага. **35.** Самая крупная карта в колоде. **36.** В ней (там) Братьев Пилотов поджидает крокодил. **37.** Его зовут Эйс. **41.** Настоящее имя лорда British — создателя всей серии Ultima Online. **43.** Современная замена лестницы. **44.** ... Omen, ... Colony. **46.** Один из самых необычных видов Scay'Ger. Каждый ход восстанавливает здоровье. **47.** Хоккей, футбол, баскетбол — в общем .... **48.** Сега Мега .... **50.** Нинтендовская игра в жанре action. **52.** Компания, разработавшая технологию MMX. **53.** Начало гонки. **54.** Единственный вертолет в Heavy Gear.

Кроссворд прислал Мямин Виталий из Самары.

СИ

ФАНАТАМ PLAYSTATION
джемперы
модные сумки
майки
футболки
шапочки и кепки
портфели
Только в Game Land
Адреса магазинов Game Land:
1. с/к Олимпийский, 8-ой подъезд,
т/ц "Новый Колизей" (ст. метро "Проспект Мира")
2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро "Арбатская")
Телефон для справок: (095) 288-3218

WWW.TOP-100

www.worldcharts.com

PC

TW	LW	NW	Vote	Title - Developer/Publisher	Pk	Cat
1	1	5	⊕	Starcraft *Blizzard 4x*	1	WG
2	2	32	⊕	Total Annihilation *Cavedog/GT 23x*	1	WG
3	3	21	⊕	Quake 2 *Id/Activision 2x*	1	SH
4	4	29	⊕	Age Of Empires *Ensemble/Microsoft*	3	ST
5	5	30	⊕	Fallout *Interplay*	4	RP
6	6	8	⊕	Battlezone *Activision*	6	WG
7	7	77	⊕	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty *New World/3DO*	2	ST
8	20	2	⊕	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) *New World/3DO*	8	RP
9	8	25	⊕	The Curse of Monkey Island *LucasArts*	6	AD
10	9	70	⊕	Diablo/Hellfire *Blizzard/Sierra 18x*	1	RP
11	12	26	⊕	Grand Theft Auto *DMA/BMG/Asc*	7	RA
12	10	24	⊕	Fifa (Road To World Cup 98) *EA Sports/Electronic Arts*	7	SP
13	11	15	⊕	Gag *Auric Vision*	8	AD
14	14	30	⊕	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) *LucasArts*	6	SH
15	15	76	⊕	Master of Orion 2 (Battle at Antares) *MicroProse*	3	ST
16	13	20	⊕	Wing Commander (Prophecy) *Origin/Electronic Arts*	7	AC/SI
17	16	6	⊕	Star Wars/Supremacy (Rebellion) *Coolhand/LucasArts*	11	ST
18	18	114	⊕	Civilization 2/Fantastic Worlds *MicroProse 35x*	1	ST
19	22	76	⊕	Command & Concuer/add-on (Red Alert) *Westwood/Virgin 16x*	1	WG
20	21	45	⊕	Dungeon Keeper/The Deeper Dungeons *Bullfrog/Electronic Arts 9x*	1	ST
21	17	24	⊕	Tomb Raider 2 *Eidos*	9	AC/AD
22	19	46	⊕	Carmageddon *Stainless/SCI/Interplay*	6	RA
23	28	41	⊕	X-Com 3 (Apocalypse) *Mythos/MicroProse*	4	ST
24	25	24	⊕	Blade Runner *Westwood/Virgin*	16	AD
25	23	27	⊕	Riven (The Sequel To Myst) *Cyan/Red Orb*	18	AD
26	27	7	⊕	Parkan (The Imperial Chronicles) *Nikita*	26	AC
27	26	28	⊕	Entrepreneur *Stardock*	21	ST
28	30	20	⊕	Worms 2 *Team 17/MicroProse*	24	AC/PU
29	24	24	⊕	Myth (The Fallen Lords) *Bungie/Eidos*	14	ST
30	33	30	⊕	Imperialism *Frog City/SSI/Mindscape*	17	ST
31	31	33	⊕	Dark Reign (The Future of War) *Auran/Activision*	10	WG
32	32	31	⊕	Ultima Online *Origin/Electronic Arts*	19	RP
33	29	29	⊕	Gettysburg *Firaxis/Electronic Arts*	15	ST
34	35	53	⊕	X-Wing vs. Tie Fighter/Balance of Power *Totally/LucasArts*	7	AC/SI
35	36	23	⊕	F1 Racing Simulation *Ubi*	35	RA
36	34	93	⊕	Quake/Sourge of Armagon *Id/GT 1x*	1	SH
37	38	32	⊕	NHL 98 *EA Sports/Electronic Arts*	17	SP
38	37	5	⊕	Warhammer (Dark Omen) *Electronic Arts*	34	WG
39	40	128	⊕	Stars! 2 *Star Crosses/Empire*	11	ST
40	44	85	⊕	The Elder Scrolls (Daggerfall) *Bethesda/Virgin*	6	RP
41	43	31	⊕	Lands of Lore (Guardians of Destiny) *Westwood/Virgin*	20	RP
42	50	29	⊕	Uprising *Cyclone/3DO*	24	AC/ST
43	47	28	⊕	Panzer General 2 *SSI/Mindscape*	27	WG
44	41	61	⊕	Magic/Add-ons (The Gathering) *MicroProse*	9	ST
45	45	44	⊕	Links OS/2 *Access/Stardock*	25	SP
46	42	4	⊕	Die By the Sword *Treyarch/Interplay*	37	AD/RP
47	49	39	⊕	Warlords 3 (Reign of Heroes) *SSG/Red Orb*	12	WG
48	57	4	⊕	High Heat Baseball 99 *Team .366/3DO*	45	SP
49	39	22	⊕	Seven Kingdoms *Enlight/Interactive Magic*	16	ST
50	53	30	⊕	Incubation (Time Is Running Out) *Blue Byte*	20	ST
51	56	10	⊕	Balls of Steel *Wildfire/Pinball Wizards*	41	AR
52	59	56	⊕	Need for Speed 2/Special Edition *Electronic Arts*	16	RA
53	55	48	⊕	Moto Racer *Delphine/BMG*	21	RA
54	61	49	⊕	Capitalism Plus *Enlight/Interactive Magic*	33	ST
55	60	72	⊕	Trials of Battle *Shadowsoft/Stardock*	10	SH
56	70	24	⊕	Championship Manager 97/98 *Eidos*	34	SP
57	63	42	⊕	The Last Express *Smoking Car/Broderbund*	16	AD
58	48	33	⊕	Hexen 2/Add-ons (The Beginning of the End) *Raven/Activision*	10	SH
59	67	21	⊕	SubSpace *Burst/Virgin*	49	AC
60	74	82	⊕	Avarice (The Final Saga) *CSS/Stardock*	10	AD
61	77	27	⊕	Close Combat (A Bridge Too Far) *Atomic/Microsoft*	33	WG
62	76	44	⊕	Little Big Adventure 2/Twinsen's Odyssey *Adeline/Activision*	19	AD
63	46	21	⊕	Lords Of Magic *Impressions/Sierra*	29	RP
64	52	105	⊕	Duke Nukem 3D/add-ons *3D Realms/GT*	2	SH
65	81	24	⊕	Birthright (The Gorgon's Alliance) *Sierra*	20	RP/WG
66	83	2	⊕	Allods (Sealed Mystery) *Nival/Buka*	66	RP
67	54	72	⊕	Privateer 2 (The Darkening) *Origin/Electronic Arts*	14	AC/ST
68	64	4	⊕	M1 Tank Platoon 2 *MicroProse*	64	SI
69	62	23	⊕	Warhammer (Final Liberation) *SSI/Mindscape*	49	WG
70	65	99	⊕	The Settlers 2/Die Siedler 2 (Veni, Vidi, Vici) *Blue Byte*	15	ST
71	51	58	⊕	Interstate '76/Arsenal *Activision*	20	RA
72	66	9	⊕	Tex Murphy (Overseer) *Access*	46	AD
73	73	127	⊕	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness) *Blizzard*	2	WG
74	71	2	⊕	Triple Play 99 *EA Sports*	71	SP
75	84	81	⊕	MechWarrior 2 (Mercenaries) *Activision*	15	AC
76	68	6	⊕	F-15 *Jane's/Electronic Arts*	52	SI
77	78	69	⊕	M.A.X. *Interplay*	25	WG
78	75	113	⊕	Descent 2 *Parallax/Interplay*	5	SH
79	-	1	⊕	Anno 1602 *Sunflowers*	79	SI
80	80	26	⊕	Abe's Oddysee *Oddworld/GT*	23	PL
81	-	1	⊕	Motorhead *Digital Illusions/Gremlin*	81	RA
82	79	18	⊕	I-War *Optical/Infogrames/Ocean*	29	ST
83	58	26	⊕	NBA Live 98 *EA Sports/Electronic Arts*	44	SP
84	93	21	⊕	Dark Earth *Kalisto/MicroProse*	58	AD
85	87	2	⊕	Forsaken *Acclaim*	85	SH
86	89	24	⊕	Steel Panthers 3 (Brigade Command 1939-1999) *SSI/Mindscape*	62	WG
87	72	5	⊕	Ultim@te Race Pro *Kalisto/MicroProse*	38	RA
88	-	14	⊕	Red Baron 2 *Dynamix/Sierra*	52	SI
89	85	25	⊕	Pax Imperia (Eminent Domain) *Heliotrope/THQ*	29	ST
90	95	14	⊕	Flight Simulator 98 *Microsoft*	57	SI
91	82	57	⊕	Emperor of the Fading Suns *Holistic/Segasoft*	37	ST
92	69	27	⊕	Zork (Grand Inquisitor) *Activision*	53	AD
93	-	8	⊕	TOCA (Touring Car Championship) *Codemasters*	79	SI/SP
94	97	3	⊕	Queen (The Eye) *Electronic Arts*	90	AD
95	100	2	⊕	Hardball 6 *MindSpan/Accolade*	95	SP
96	98	20	⊕	Command & Concuer (Sole Survivor) *Westwood/Virgin*	58	AC
97	94	54	⊕	Vigilance on Talos V *PolyEx*	36	PL
98	-	1	⊕	Starship Titanic *Digital Village/Simon & Schuster*	98	AD
99	92	18	⊕	F22 (Air Dominance Fighter) *DID/Ocean*	50	SI
100	88	20	⊕	Atlantis (The Lost Tales) *Cryo/Interplay*	44	AD

TW (this week) — на этой неделе. LW (last week) — на прошлой неделе. NW (number of weeks) — количество недель. **Vote** — голос. **Title** — название. Developer/publisher — Издатель/Разработчик. **PK** (Peak position) — самая высокая позиция, которая была занята игрой за все время. **Cat** (Cattegory) — категория.

Video

TW	LW	NW	Vote	Title - Developer/Publisher	Pk	Cat
1	5	5	⊕	Tekken 3 *Namco* 1x	1	FI
2	2	37	⊕	Sakura Wars/Sakura Taisen *Red/Sega*	2	AD/RP
3	3	3	⊕	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 *Red/Sega*	3	AD/RP
4	4	16	⊕	Gran Turismo *Sony*	3	RA
5	1	69	⊕	Final Fantasy 7 *Square 35x*	1	RP
6	6	15	⊕	Resident Evil 2 *Capcom*	3	AD
7	7	17	⊕	Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns *Sega*	3	PU
8	8	37	⊕	Goldeneye 007 *Rare/Nintendo*	2	AC
9	9	17	⊕	Alundra *Working Designs*	9	AC/AD
10	11	5	⊕	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) *Electronic Arts*	10	RA
11	12	3	⊕	1080' Snowboarding *Nintendo*	11	SP
12	10	57	⊕	Wild Arms *Media Vision/Sony*	5	RP
13	13	33	⊕	Abe's Oddysee *Oddworld/GT*	4	PL
14	14	45	⊕	Final Fantasy Tactics *Square*	4	RP/ST
15	27	19	⊕	SaGa Frontier *Square*	15	RP
16	23	31	⊕	Castlevania (Symphony of the Night) *Konami*	6	AC
17	19	31	⊕	Formula 1 (Championship Edition) *Bizarre Creations/Psygnosis*	11	RA
18	17	10	⊕	Xenogears *Square*	17	RP
19	21	5	⊕	Tennis Arena *UbiSoft*	14	SP
20	26	12	⊕	Grand Theft Auto *DMA/BMG*	17	RA
21	28	24	⊕	Tomb Raider 2 *Eidos*	4	AC/AD
22	16	10	⊕	Burning Rangers *Sonic Team/Sega*	9	AC/SH
23	20	47	⊕	Shining (The Holy Ark) *Sega*	7	RP
24	18	26	⊕	Colony Wars *Psygnosis*	4	SH
25	22	10	⊕	Einhander *Square*	22	SH
26	25	10	⊕	Shining Force 3 *Sonic Team/Sega*	12	RP/ST
27	69	2	⊕	Parasite Eve *Square*	27	RP
28	24	4	⊕	Dead or Alive *Tecmo*	19	FI
29	37	3	⊕	Vampire Savior *Capcom*	29	FI
30	33	3	⊕	Mystical Ninja *Konami*	30	AC/RP
31	31	60	⊕	Soul Blade/Soul Edge 2 *Namco*	3	FI
32	86	2	⊕	Motorhead *Digital Illusions/Gremlin*	32	RA
33	30	40	⊕	Langrisser 4 *NCS/Masaya*	20	ST
34	32	7	⊕	Gex (Enter the Gecko) *Crystal Dynamics*	32	PL
35	29	44	⊕	Thunderforce 5 *Technosoft*	15	SH
36	41	27	⊕	Duke Nukem 3D *Lobotomy/Sega*	5	SH
37	15	47	⊕	International Superstar Soccer Pro/ISS 64 *Konami*	5	SP
38	40	37	⊕	Tokimeki Memorial *Konami*	18	ST
39	39	24	⊕	Diddy Kong Racing *Rare/Nintendo*	2	RA
40	34	21	⊕	WCW Vs. NWO (World Tour) *Asmik/THQ*	19	FI
41	46	62	⊕	Rage Racer *Namco*	15	RA
42	43	79	⊕	Suikoden/Genso Suikoden *Taito/Konami*	7	RP
43	50	16	⊕	Mace (The Dark Ages) *Atari/Midway/GT*	24	FI
44	56	54	⊕	Starfox 64/Lylat Wars *Nintendo*	5	SI
45	57	29	⊕	Super Robot War F *Banpresto*	43	ST
46	38	27	⊕	Dead or Alive *Tecmo*	6	FI
47	42	74	⊕	Killer Instinct Gold *Rare/Nintendo*	8	FI
48	44	22	⊕	Fifa (Road To World Cup 98) *EA Sports/Electronic Arts*	8	SP
49	36	106	⊕	Guardian Heroes *Treasure/Sega*	2	FI
50	45	5	⊕	Fighter's Destiny *Ocean*	45	FI
51	48	30	⊕	Top Gear Rally *Boss Game/Midway*	17	RA
52	52	7	⊕	Klonoa (Door to Phantomile) *Namco*	52	PL
53	53	50	⊕	Persona (Revelations) *Atlus*	20	RP
54	68	56	⊕	Star Wars (Shadows of the Empire) *LucasArts/Nintendo*	13	SH
55	51	14	⊕	Yoshi's Story *Nintendo*	24	PL
56	55	77	⊕	Albert Odyssey *Working Designs*	36	RP
57	54	6	⊕	Diablo *Climax/Electronic Arts*	54	AC/RP
58	47	96	⊕	Nights (Into Dreams) *Sonic Team/Sega 7x*	1	PL
59	35	16	⊕	Red Asphalt *Interplay*	5	RA
60	75	21	⊕	Bomberman 64 *Hudson/Nintendo*	30	AC/PU
61	63	6	⊕	Gamera 2000 *Daiei/Tyo*	61	SH
62	62	12	⊕	Beast Wars (Transformers) *Takara/Hasbro*	56	AC
63	49	4	⊕	Warhammer (Dark Omen) *Electronic Arts*	33	AC/WG
64	80	92	⊕	Tomb Raider *Core Design/Eidos 24x*	1	AC/AD
65	81	20	⊕	Street Fighter 2 Collection *Capcom*	11	FI
66	82	18	⊕	NBA Live 98 *EA Sports/Electronic Arts*	59	SP
67	65	4	⊕	Bloody Roar *Eighting/Raizing/Hudson*	65	FI
68	67	58	⊕	Vandal - Hearts *Konami*	24	RP/ST
69	61	32	⊕	NHL 98 *EA Sports/Electronic Arts*	21	SP
70	60	16	⊕	Mortal Mythologies (Sub-Zero) *Midway*	60	AC/AD
71	59	10	⊕	Grandia *GameArts/Sega*	26	RP
72	72	4	⊕	Skull Monkeys *Neverhood/Dreamworks*	72	PL
73	66	51	⊕	X-Men vs. Street Fighter *Capcom*	25	FI
74	79	96	⊕	Mario 64 *Nintendo 9x*	1	PL
75	73	15	⊕	Mischief Makers *Enix/Treasure*	53	PL
76	64	22	⊕	Sonic R *Traveller's Tales/Sega*	7	RA
77	83	12	⊕	Bust a Move (Dance & Rhythm Action) *Enix*	30	PU
78	78	24	⊕	Croc (Legend of Gobbos) *Argonaut/Fox*	29	PL
79	70	25	⊕	Crash Bandicoot 2 (Cortex Strikes Back) *Naughty Dog/Sony*	9	PL
80	99	110	⊕	Resident Evil *Capcom 6x*	1	AD
81	-	29	⊕	Last Bronx *AM3/Sega*	20	FI
82	-	17	⊕	Steep Slope Sliders *Cave/Sega*	32	SP
83	-	22	⊕	San Francisco Rush *Atari/Midway/GT*	18	RA
84	-	24	⊕	V-Rally/Need For Speed VRally *Infogrames/Ocean/EA*	16	RA
85	77	18	⊕	Cool Boarders 2 (Killing Session) *UEP/Sony*	61	SP
86	58	59	⊕	Blast Corps *Rare/Nintendo*	20	AC/SH
87	71	5	⊕	Breath of Fire *Capcom*	71	RP
88	74	28	⊕	Extreme G. *Probe/Acclaim*	31	RA
89	87	2	⊕	Pitfall 3D (Beyond the Jungle) *Activision*	87	PL
90	76	22	⊕	Ghost in the Shell *Exact/THQ*	27	SH
91	-	1	⊕	House of the Dead *Tantalus/Sega*	91	AD/SH
92	85	3	⊕	SnowBoard Kids *Atlus*	85	SP
93	94	8	⊕	Elemental Gearbolt *Alfa/Sony*	88	SH
94	92	17	⊕	Megaman X-4 *Capcom*	64	PL
95	91	75	⊕	Wipeout XL/Wipeout 2097 *Psygnosis*	11	RA
96	93	8	⊕	Nascar 98 *EA Sports/Electronic Arts*	86	RA
97	100	13	⊕	Banjo Kazooie *Rare/Nintendo*	70	AD
98	89	37	⊕	Darklight Conflict *Rage/Electronic Arts*	42	AC
99	-	1	⊕	Tenchu *Sony*	99	AC
100	95	3	⊕	Quake 64 *Id/Midway*	95	SH

www.gameland.ru

Хит-парад игр на PC

Место	Id	Название	Дата появления	Средний балл	Сумма баллов
1	14	Z.A.R.	11.04.98	8,10	947,40
2	7	StarCraft	10.04.98	8,38	930,20
3	1	Mechwarrior 2 : The Titanium Triology	10.04.98	9,66	541,20
4	12	FallOut	11.04.98	8,85	389,60
5	71	ALLODS	19.04.98	9,02	351,80
6	16	Diablo/Diablo Addon's	11.04.98	8,76	332,80
7	3	Quake II	10.04.98	8,25	329,80
8	20	Total Anhigilation	11.04.98	8,92	303,20
9	22	Age of Empires	11.04.98	8,40	252,00
10	27	Warhammer : Dark Omen	11.04.98	9,26	203,80
11	55	Ultima Online	15.04.98	9,62	192,40
12	2	FIFA98 Road to world cup	10.04.98	8,55	179,60
13	5	Wing commander : Prophecy	10.04.98	9,51	161,60
14	44	GAG	12.04.98	9,51	152,20
15	69	Heroes of might and magic 2	19.04.98	8,34	150,20
16	38	Dungeon Keeper	12.04.98	8,91	142,60
17	23	Master of Orion2	11.04.98	8,81	141,00
18	37	Su-27 Flanker	12.04.98	8,27	115,80
19	11	NHL98	10.04.98	9,03	108,40
20	10	Grand Theft Auto	10.04.98	8,98	98,80
21	56	Дальнобойщики	15.04.98	8,58	94,40
22	47	Братья ПИЛОТЫ : По следам полосатого слона .	13.04.98	7,47	89,60
23	59	Carmageddon	16.04.98	9,42	84,80
24	46	Parkan: Хроника империи	13.04.98	9,03	72,20
25	61	Worms2	16.04.98	8,65	69,20
26	4	Brooken sword 2	10.04.98	8,48	67,80
27	63	MADSPACE	17.04.98	9,63	67,40
28	53	Transport Tacoon de luxe	14.04.98	8,15	65,20
29	75	Duke3D	19.04.98	8,74	61,20
30	76	Tomb Raider 2	19.04.98	8,54	59,80
31	24	Incubation	11.04.98	8,31	58,20
32	58	Spec Ops	16.04.98	9,23	55,40
33	74	Jedi Knight: Dark forces 2	19.04.98	8,33	50,00
34	50	Civilization 2	13.04.98	9,60	48,00
35	18	Battlezone	11.04.98	9,56	47,80
36	36	Myth: The Fallen Lords	12.04.98	9,28	46,40
37	34	Tomb Raider	12.04.98	9,20	46,00
38	68	WARCRAFT2	18.04.98	8,68	43,40
39	106	POWERBOAT Racing	29.04.98	8,48	42,40
40	45	Ufo's	12.04.98	8,36	41,80
41	90	The need for speed 2 SE	24.04.98	8,04	40,20
42	42	The curse of monkey island	12.04.98	9,60	38,40
43	89	The Need for speed 3	24.04.98	9,10	36,40
44	31	Rebellion	12.04.98	8,85	35,40
45	88	X-Com Apocalypse	24.04.98	8,70	34,80
46	72	The Lords of Magic	19.04.98	8,50	34,00
47	73	Quake	19.04.98	8,05	32,20
48	35	Blood	12.04.98	7,30	29,20
49	109	Carmageddon Splat Pack	01.05.98	9,13	27,40
50	49	Противостояние	13.04.98	7,60	22,80
51	21	M.A.X.	11.04.98	7,07	21,20
52	108	C&C 2 : Tiberium Sun	01.05.98	10,00	20,00
53	123	Total Annihillation	09.05.98	10,00	20,00
54	97	Broken Sword 2	25.04.98	9,50	19,00
55	111	Deeper Dungeons	02.05.98	9,40	18,80
56	70	Beasts and Bumpkins	19.04.98	9,20	18,40
57	26	Final Doom	11.04.98	8,90	17,80
58	48	Championship Manager 2	13.04.98	8,90	17,80
59	67	WARHAMMER:ТЕНЬ РОГАТОЙ КРЫСЫ	18.04.98	8,60	17,20
60	110	Theme Hospital	02.05.98	8,20	16,40
61	121	Microsoft Flight Simulator 98	08.05.98	8,20	16,40
62	94	Kings quest 7	25.04.98	8,00	16,00
63	87	NBA live 98	23.04.98	6,80	13,60
64	51	Imperium Galactika	13.04.98	6,70	13,40
65	52	Fragile Allegiance	14.04.98	5,10	10,20
66	13	Ultimate Soccer Manager 98	11.04.98	10,00	10,00
67	80	Men In Black	21.04.98	10,00	10,00
68	103	WEY-(Русская версия)	29.04.98	10,00	10,00
69	115	X-COM : INTERCEPTOR	02.05.98	10,00	10,00
70	119	Forsaken	08.05.98	9,80	9,80
71	114	Creatures	02.05.98	9,40	9,40
72	128	Wet	11.05.98	9,40	9,40
73	60	Take No Prisoners	16.04.98	9,20	9,20
74	62	Die by the sword	17.04.98	9,20	9,20
75	43	Close Combat 2: A bridge too far.	12.04.98	9,00	9,00
76	118	Might & Magic VI	06.05.98	9,00	9,00
77	126	TwinsenOdissy2	10.05.98	9,00	9,00
78	101	Conqueror 1066 A.D.	27.04.98	8,60	8,60
79	112	Screamer 3	02.05.98	8,60	8,60
80	117	Taipey!	02.05.98	8,60	8,60
81	33	Remember Tomorrow	12.04.98	8,40	8,40
82	102	Final Fantasy 7	27.04.98	8,40	8,40
83	25	Pax Imperia Eminent Domain	11.04.98	8,20	8,20
84	120	Earch 2140	08.05.98	8,20	8,20
85	127	Seven Kingdoms	11.05.98	8,20	8,20
86	86	Faery Tale Adventure II-"Halls of the Dead"	23.04.98	8,00	8,00
87	122	F1 Racing Simulation	09.05.98	8,00	8,00
88	125	Dyna Blaster	10.05.98	7,60	7,60
89	129	Armor Command	13.05.98	7,60	7,60
90	91	The need for speed 2 SE	24.04.98	7,20	7,20
91	113	X-Wing vc Tie Fighter	02.05.98	6,60	6,60
92	132	MUD	13.05.98	4,60	4,60

Внимание!

Размещение рекламы в журнале «Страна Игр».

1 полоса — $1000
1/2 полосы — $600
1/4 полосы — $400
1/8 полосы — $300
Объявление (50мм x 25мм) — $200

При размещении 6 рекламных площадей скидка 10%
Для рекламных агентств скидка 10 %.

Рекламная служба:
тел.: 797-1489, 124-0402
факс: 125-0211
Игорь Пискунов

Основные распространители журнала «Страна Игр»

Москва

1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Глобус» — (095) 240-7405
3. «GameLand» — (095) 288-3218
4. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
5. «Маарт» — (095) 128-9904

Розничное распространение в Московском Метрополитене Агентство «Метропресс» (095) 270-0703

7. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328
8. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
9. Вячеслав Попов — (095) 792-7022
10. АРТИСС — (095) 158-9754
11. «Титул» — (095) 229-6641

Санкт-Петербург

1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИиР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-9435
6. Андрей Маслов — (812) 525-2163

Сибирь и Дальний Восток
«Трио+» (Москва)
(095) 170-6890 (авиадоставка)

Латвия
«636» Рига — 7 212 848
факс: 722-92-78, e-mail: 636@binet.lv

Казахстан
Алма-Ата
Азия Компьютер Лэнд — 50-3797

Ищем распространителей на территории Израиля, Прибалтики и Украины
Алена Скворцова
Тел.: (095) 926-5800
e-mail: alyona@gameland.ru

Редакция журнала «СТРАНА ИГР» продает магнито-оптику на 1,2 GB + 10 дисков к ней за $800.
Тел.: (095) 288-3218

Компания GAMELAND ищет торговую площадь 60-70 кв.м. в Центре Москвы для открытия нового магазина.
Тел.: 288-3218
Самвел Анташян

ВНИМАНИЕ! Редакционная подписка ЗАКРЫТА! Подписаться на журнал можно ТОЛЬКО на почте через ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ.

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал ____ (индекс издания)
СТРАНА ИГР
(наименование издания) | Количество комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ____ (почтовый индекс) ____ (адрес)
Кому ____ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА
ПВ | место | литер
на ~~газету~~ журнал ____ (индекс издания)
СТРАНА ИГР
(наименование издания)

Стоимость: подписки ____ руб. ____ коп.; переадресовки ____ руб. ____ коп. | Количество комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ____ (почтовый индекс) ____ (адрес)
Кому ____ (фамилия, инициалы)

ВНИМАНИЕ!
Со II-го полугодия 1998 года Вы можете подписатьстя на журнал «СТРАНА ИГР» с CD-диском. Индекс в Объединенном каталоге (том 1, стр. 149) — 86167. Стоимость 1-го номера — 22,5 руб., стоимость 6-ти номеров — 135 руб.

Журнал без диска — индекс в Объединенном каталоге (том 1, стр. 149) — 88767. Стоимость 6-ти номеров — 92,4 руб.
Подписка открыта с марта!

ВНИМАНИЕ!
Лотерея Годовых Подписок!
Подписчики журнала **«СТРАНА ИГР»** на 1998 год автоматически участвуют в **Лотерее**.
Призовой фонд: видео- и компьютерные игры, приставки, всего на сумму $ 5 000.
Для участия в Лотерее пришлите нам копию квитанции подписного абонемента с полным адресом и именем (просьба писать разборчиво!)
Спасибо Вам, верные поклонники!

Каждого
покупателя
ждет подарок